02/2000 Ausgabe 33 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pts 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC
02
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das me... Nintend...

Limitierte Ausgabe – Version 2

MIT 4 POKÉMON-STARKARTEN

Glutexo, Ditto, Dratini und Magmar

POKÉMON SILBER/GOLD

Brandheiße Infos zu den neuen Game Boy-Hits

ISS 2000

BANJO-TOOIE

Erstmals enthüllt: Die neuen N64-Knaller

Die Nintendo-Stars sind endlich zurück!

MARIO PARTY 2

Erster Test: Was bietet der neue N64-Hit?

N-ZONE-Spieleberater

Donkey Kong 64 Komplettlösung auf **14 Seiten!**

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Ruff&Tumble

Pokémon

Game Boy

Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Comeback der Nintendo-Stars

Gleich zu Jahresbeginn melden sich die derzeit beliebtesten Nintendo-Stars zurück: Die Pokémon brechen mit den in Japan bereits erschienenen Gold- und Silber-Editionen abermals alle Verkaufsrekorde, Banjo zeigt sich auf ersten Bildern zum kommenden N64-Hit Banjo-Tooie besser in Form denn je und die versammelten Nintendo-Stars bereiten sich auf ihren Auftritt in Mario Party 2 vor. Wir widmen uns in dieser Ausgabe natürlich nicht nur diesen Themen, sondern stellen euch mit ISS 2000, dem WWF-Attitude-Nachfolger ECW Hardcore Revolution, dem „Bild"-Spiel Ruff & Tumble, der PlayStation-Umsetzung Ridge Racer 64 oder der Blitzfortsetzung Castlevania 2 gleich noch eine Reihe weiterer Hitkandidaten für euer N64 vor. Außerdem präsentieren wir euch den ersten Teil unserer umfangreichen Donkey-Kong-64-Komplettlösung und sorgen für Nachschub an Pokémon-Aufklebern und Pokémon-Starkarten. Da uns zu letzterem Thema immer wieder Nachfragen erreichen, hier eine kurze Erklärung: Diese Ausgabe der N-Zone liegt in insgesamt vier verschiedenen Versionen an den Kiosken aus, wobei in jeder Version vier unterschiedliche Pokémon-Starkarten enthalten sind. Es gibt leider keine Möglichkeit, diese Karten separat zu erwerben. Wir empfehlen euch daher, mit euren Freunden zu tauschen, um so an die begehrtesten Karten heranzukommen.
Viel Spaß!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, 18 Pokémon-Aufklebern und 4 Starkarten!

INHALT

SERIE
Pokémon-Zone ..... Alles, was man über Pokémon wissen muss! 8

ANGESPIELT
Banjo-Tooie ..... Sensationelle Bilder! 12
ECW Hardcore ..... Der WWF-Attitude-Nachfolger 18
Int. Track & Field 2000 ..... Der Sportspiel-Knaller 16
ISS 2000 ..... Konami ist wieder am Ball! 14

TESTS
Castlevania 2 ..... Die Belmonts sind zurück 36
Mario Party 2 ..... Import-Test: Der Party-Spaß 34
Paperboy 64 ..... Der Klassiker kehrt zurück 38
Ridge Racer 64 ..... Die PlayStation-Umsetzung 32
Ruff & Tumble ..... Das Spiel der „Bild"-Zeitung 30
Space Invaders ..... Der Shoot-'em-Up-Klassiker 38
Top Gear Rally 2 ..... Besser als der Vorgänger? 35
Vigilante 8: 2. Herausforderung ... Actionreiches Autorennen 38

KOMPLETTLÖSUNGEN
Donkey Kong 64 ..... Teil 1 der Bananenjagd 52
Jet Force Gemini ..... Hilfe für die Action-Profis 68

POSTER
Pokémon 39-42
Ruff & Tumble 43-46

SAMMELKARTEN
Bisaknosp/Glutexo/Schillok/Hornliu ... 83/84
Kicklee/Ditto/Karpador/Sichlor 83/84
Nockchan/Dratini/Tauros/Safcon 83/84
Garados/Magmar/Pantimos/Kokuna ... 83/84

SPIELENEWS
All Star Baseball 2001 6
Aidyn Chronicles 5
Bassmasters 2000 6
Brunswick Bowling 6
Doshin 4
Elmo's Letter Adventure 6
Eternal Darkness 5
Hercules 4
Hydro Thunder 4
Mario Artist 4
Perfect Dark 6
Rally Masters 7

NEWS
Aus Japan 4
Aus USA 6

NEWS
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7
Kurz & Knapp 7
64DD 4

SPIELE-LEXIKON
Über 250 Spiele auf vier Seiten 20

T&T: CHEATS & CODES
Armorines 50
Bust-a-Move 2 50
NHL Breakaway 98 50
Nuclear Strike 64 50
Rocket: Robot on Wheels 50

LESERTIPS
All Star Baseball 2000 80
Jet Force Gemini 80
Donkey Kong 64 80

RUBRIKEN
Chart-Attack 28
Impressum 81
Kleinanzeigen 78
Leserbriefe 48
Vorschau 82

Pokémon-Zone 8

Aufgrund der großen Beliebtheit haben wir den Umfang unsere Pokémon-Zone ab sofort auf drei Seiten erhöht. In dieser Ausgabe berichten wir euch unter anderem vom Start der Pokémon-Gold- und -Silber-Editionen in Japan.

Banjo-Tooie 12

Banjo-Kazooie war 1998 eines der erfolgreichsten Jump&Run-Spiele, der angekündigte Nachfolger wurde zu Gunsten von *Donkey Kong 64* jedoch immer wieder verschoben. Das Warten hat nun jedoch ein Ende: Wir haben erste Bilder!

Donkey Kong 64 52

Euer Wunsch ist uns Befehl! Wir präsentieren euch in dieser Ausgabe auf 14 Seiten den ersten Teil der umfangreichsten Komplettlösung aller Zeiten! So kommt ihr durch die ersten beiden Welten!

Zurzeit steht im Land des Lächelns beim N64 alles im Zeichen des vor kurzem erschienenen 64DD. Das lange erwartete Zusatzlaufwerk war bereits kurz nach der Veröffentlichung ausverkauft, genaue Informationen zu dem 64DD liefern wir euch in der nächsten Ausgabe der N-Zone. Nintendo plant unterdessen die Veröffentlichung von zwei unterschiedlichen Startpaketen rund um den 64DD-Netzwerk-Service Randnet. Das erste Bundle beinhaltet ein Nintendo 64, das 64DD, ein Modem, ein Memory Expansion Pak, die nötige Software sowie ein Abonnement über ein Jahr für 39.600 Yen (ca. DM 730,-). Das zweite Bundle wird für 30.000 Yen (ca. DM 550,-) ohne die N64-Konsole angeboten.

Gigantisch

Eines der ersten Spiele für das 64DD-Zusatzlaufwerk ist Kyojin no Doshin 1 aus dem Hause Param. Im Spiel erwacht man als Riese auf einer paradiesgleichen Insel, im Verlauf des Gigantenlebens muss man sich nun mit den Ureinwohnern des Eilandes arrangieren, um ein friedliches Zusammenleben zu gewährleisten. Am Anfang kann durch simplen Knopfdruck der Charakter des Riesen bestimmt werden. So stapft man entweder als friedfertiger gelber Gigant durch die Pampa oder zerstört als rotes Ungetüm die Behausungen der armen Inselbewohner. Durch die Zerstörungsorgien wird man als böser Riese mit Totenkopf-Symbolen belohnt, hat man von diesen genug gesammelt, wächst man weiter. Greift man dagegen als guter Gigant den Einwohnern mit Fähigkeiten wie einer gewaltigen Sprungkraft oder dem Heben schwerer Objekte unter die Arme, gibt es Herzchen als Belohnung, die ebenfalls das Wachstum beschleunigen. Eine größere Statur birgt jedoch auch Gefahren, so kann der Gigant später seine Füße nicht mehr erkennen, in diesem Wachstumsstadium sollte jeder Schritt im wahrsten Sinne gut überlegt werden. Man darf gespannt sein, wie das ausgefallene Spielprinzip bei den japanischen Spielern ankommt.

Mit dem gelben (oder wahlweise roten) Riesen können japanische Spieler auf experimentelle Insel-Entdeckungsreisen gehen.

Kreativer Klempner

Mit Mario Artist & Camera von Nintendo und dem 64DD können kreative Naturen ihren künstlerischen Talenten freien Lauf lassen. Bei der modernen Fortsetzung des S-NES-Oldies Mario Paint können gleich vier Künstler gleichzeitig um die Wette pinseln, Video-Szenen editieren oder Minispiele bestreiten. Dabei können zahlreiche bereits vorhandene Motive sowie alle berühmten N64-Protagonisten von Mario über Link bis hin zu den Pokémon integriert und vor ebenfalls vorhandenen Hintergründen gekonnt in Szene gesetzt werden. Zusätzliche Funktionen wie diverse Filter oder verschieden Pinselarten sowie Effekte wie verlaufende Farben sind über Menüleisten aufrufbar und sorgen für viele unterhaltsame Malstunden. Darüber hinaus können Hobbyregisseure bewegte Bilder in 2D und 3D kreieren und später abspeichern. Mit Hilfe eines entsprechenden Peripheriegerätes können eigene Fotos oder Videosequenzen integriert werden.

Man kann alle bekannten und beliebten Nintendo-Charaktere in die individuellen Kunstwerke einbauen.

Was erscheint demnächst?

An dieser Stelle folgt wie gewohnt eine Übersicht über die geplanten Veröffentlichungen in Japan. Gut sortierte Importhändler sollten diese Titel demnächst im Programm führen:

Januar: *Virtual Pro Wrestling 2, Super Mario Adventure*
Februar: *Daikatana, Excitebike 64, SimCity 64 (64DD), Mario Artist: Talent Studio (64DD)*

Hercules: The Legendary Journeys

Die Legende lebt

Bei *Hercules* von Titus könnt ihr in die Haut der legendären Helden Hercules, Iolaus und Serena schlüpfen und müsst mit ihnen magische Artefakte aufspüren, um so den finsteren Ares bei der Ausführung seiner diabolischen Pläne zu stoppen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Protagonisten müssen auf ihrem beschwerlichen Weg gezielt eingesetzt werden, so etwa die übermenschliche Kraft von Hercules oder Serenas Zielsicherheit mit Bögen jeder Art. In den zwölf Welten, die im altertümlichen Griechenland angesiedelt sind, müssen zahlreiche Gegner besiegt und knifflige Rätsel gelöst werden, will man an alle Artefakte kommen. Das ausgereifte Kampfsystem soll dabei das Prunkstück des Titels werden, aber auch grafisch verspricht man das eine oder andere Schmankerl. Entwickelt wird *Hercules* vom Team Player 1, das bereits die Spiele *Robotron 64* und *Milo's Astro Lanes* designt hat. **(mm)**

Einige der Gegner, die von euch bekämpft werden müssen, wirken ziemlich beeindruckend.

Der Dialog mit den Bewohnern des alten Griechenlands wird mit dem einen oder anderen Tipp belohnt.

Hydro Thunder

Konkurrenz für Wave Race 64?

In der Spielhalle und auf dem Dreamcast konnte *Hydro Thunder* von Midway schon für Furore sorgen. Demnächst soll nun auch das N64 mit dem flotten Rennspiel versorgt werden. Ihr flitzt dabei mit Booten über insgesamt 11 verschiedene Kurse, wobei ihr euch den Zugang zu den späteren Strecken durch gute Platzierungen zunächst einmal verdienen müsst. Extrawaffen gibt es keine, dafür aber zahlreiche, auf den Pisten verteilte Turbo-Boosts, die entscheidend für Sieg oder Niederlage sein können. Versteckte Geheimgänge, die sich zumeist hinter einem unscheinbaren Wasserfall verbergen, sorgen zudem für Abwechslung. Vorläufiges Fazit: Wenn die Entwickler die grafische Klasse des Automaten auf die Plattform N64 transportieren können, dann dürfen wir uns auf einen launigen Racer in bester *Wave Race 64*-Tradition freuen. **(mm)**

Grafisch macht Hydro Thunder bereits einen guten Eindruck.

In den verschiedenen Höhlensystemen habt ihr zumeist nur wenig Platz zum Manövrieren.

Eternal Darkness

Resident Evil in Echtzeit

Ähnlichkeiten mit Resident Evil 64 sind augenscheinlich.

Lange Zeit war es ruhig um das ambitionierte Action-Adventure von Nintendo, aber passend zum neuen Jahr gibt es nun endlich wieder ein paar frische Informationen. Das Spiel wird eine Art *Resident Evil 64* vor mittelalterlicher Kulisse, was sich natürlich auch auf die Gegnerschaft auswirkt. Untote, torkelnde Körper, verweste Mumien und Skelette sind ein paar der Feinde, die der Held von *Eternal Darkness*, ein mutiger Ritter, bezwingen muss. Zu Beginn ist der wackere Recke noch waffenlos, aber bereits nach kurzer Zeit entdeckt er ein riesiges Schwert, welches sich bei der Eliminierung der Brut als extrem nützlich erweist. Bei der grafischen Darstellung setzen die Entwickler Silicon Knight nicht auf starre Renderhintergründe, sondern auf in Echtzeit berechnete 3D-Optik, was für einige spektakuläre Kameraschwenks sorgt. Wann das Spiel in Deutschland erscheinen soll, steht übrigens noch nicht fest. **(mm)**

Eternal Darkness bietet viele abwechslungsreiche Schauplätze.

Aidyn Chronicles: The First Mage

Reinrassiges Rollenspiel

THQ bringt im Frühling 2000 in den USA das Rollenspiel *Aidyn Chronicles: The First Mage* auf den Markt. Die Entwickler aus dem Hause H20, die durch Titel wie *The New Tetris* bekannt wurden, wollen ein traditionelles Rollenspiel mit den genretypischen Elementen kreieren. Inspiriert und motiviert wurden die Macher dabei von einer Wiederbelebung des lange stiefmütterlich behandelten RPG-Genres. Die Schwerpunkte im Spiel liegen auf einer ausgefeilten Charakter-Entwicklung und einer ebenso mitreißenden wie umfangreichen Story, die Fans schnell in ihren Bann zieht und den Spieler sofort in die mit zahlreichen Feinden übersäte Fantasiewelt eintauchen lässt. Im Gegensatz zum Genreprimus *Zelda* haben die Charaktere in *Aidyn Chronicles: The First Mage* einen realistischeren Look, eure Riege bekämpft Feinde wie böse Zauberer oder schreckliche, schlangenähnliche Wesen mit Langschwert, Bogen und natürlich Magie. **(jq)**

Um in den feindlichen Fabelwelten von Aidyn Cronicles: The First Mage überleben zu können, sollte die Riege gut ausgerüstet sein.

Der Protagonist namens Alaron sucht auch in einer stilvoll eingerichteten Bibliothek nach Lösungen.

Die Meldung sorgte vor einigen Wochen wirklich für Aufregung: Das legendäre Tomb Raider kommt für Nintendos Handheld-Konsole, allerdings nicht für das Nintendo 64! Passend dazu haben wir nun die ersten Bilder und Informationen zu Lara Crofts erstem Game-Boy-Color-Abenteuer parat. Neben dieser brandheißen Meldung stellen wir euch zahlreiche neue Produkte von InterAct vor, nehmen Rayman von Ubi Soft erstmals unter die Lupe und bieten euch wie gewohnt die aktuelle Releaseliste.

Tomb Raider

Es ist wirklich unglaublich, wie die Spielesituation auf dem Game Boy Color sich entwickelt hat. Fast alle namhaften Unternehmen bringen ihre Megahits nun auch für den Taschenspieler von Nintendo heraus. Das jüngste Beispiel ist die Tomb-Raider-Umsetzung von Eidos. Die 3D-Optik der Vorlage ist auf dem GBC natürlich nicht möglich, daher hat man das Geschehen in eine zweidimensionale Umgebung verlagert. Lara Croft muss dabei zahlreichen gemeinen Fallen ausweichen, fiese Gegner besiegen und das eine oder andere Rätsel lösen. Der Superstar der Spielewelt macht dabei auch auf dem GBC eine hervorragende Figur, denn die Entwickler Core Design haben dem Mädel satte 2.000 Animationsphasen verpasst.

Auf Lara warten auch heftige Kämpfe.

Neues von InterAct

Im Januar erscheinen drei neue InterAct-Produkte für den Game Boy Color. Das Worm Light (VK DM 24,99, auch mit dem Game Boy Pocket kompatibel) sorgt durch eine speziell entwickelte Diode für eine hervorragende Lichtversorgung, wenn die Sonne sich mal nicht blicken lässt. Das Shock 'n' Rock (VK DM 59,99) ist ein exquisites Rumble Pak, wobei die Stärke der Vibrationen einstellbar ist. Ein Stereolautsprecher sowie ein integrierter Verstärker sorgen zusätzlich für einen erhöhten Klanggenuss. Das Shock 'n' Rock ist noch dazu mit einem Akku ausgestattet, der aufgeladen für etwa zehn Spielstunden ausreicht. Abgeschlossen wird die Produktpalette mit dem Survival Pack (VK DM 59,99, ebenfalls mit dem Game Boy Pocket kompatibel), welches die Produkte Power Zoom (Lupe mit Licht), PowerGrip (Akku), PowerCase (Transport-Tasche) und PowerControl (Tastenaufsatz) beinhaltet.

Das Survival Pack bietet zahlreiche Produkte zum Schnäppchenpreis.

Rayman

Nachdem Rayman 2 vor kurzem alle N64-User begeistern konnte, sind nun die Game-Boy-Color-Jünger an der Reihe. Rayman wurde primär von den Ubi-Soft-Studios in Italien entwickelt und lehnt sich an den ersten Teil des Spiels an, der ursprünglich für den PC und die PlayStation entwickelt wurde. Die zwanzig Levels wurden aber überarbeitet und bieten zahlreiche neue Spieleelemente. Ihr müsst im Spiel die Toons befreien, die Raymans Welt mit Energie versorgen. Auf dem Jump&Run-Trip werdet ihr dabei mit einer Grafik verwöhnt, die euch aus dem Staunen nicht mehr herauskommen lassen wird. Im März soll der Titel in den Läden stehen, fangt am besten schon mal mit dem Sparen an – Rayman wird DER Hit.

Rayman bietet eine phänomenale Optik.

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color (Auswahl)

Februar			
Battletanx	Action	3DO	Februar
International Track & Field	Sport	Konami	Februar
Janosch	Action-Adventure	Infogrames	25. Februar
Konami GB Collection 2	Diverse	Konami	Februar
Konami Winter Games	Sport	Konami	Februar
Marble Madness	Geschicklichkeit	Konami	Februar
NBA Live 2000	Basketball	THQ	Februar
Oddworld 2	Jump&Run	GT Interactive	25. Februar
Rampage 2	Action	Midway	Februar
Speedy Gonzales	Action-Adventure	Infogrames	18. Februar
Tiger Woods	Golf	THQ	Februar
TOCA Touring Car Championship	Rennspiel	THQ	Februar

Schon kurz nach dem Release eroberte der weltbekannte Primat Donkey auch in den vereinigten Staaten die Herzen und die Charts. Im Spitzenquartett der Verleihcharts konnte sich Donkey Kong 64 sogar gegen die bärenstarke Wrestling-Referenz WWF Wrestlemania 2000 und die knuddelige Foto-Safari Pokémon Snap behaupten. Neben diesen Titeln komplettiert Super Smash Bros. das hochkarätige Feld der beliebtesten Verleihtitel in den USA. Mal sehen, wie lange das haarige Nintendo-Urgestein seine Spitzenposition halten kann.

Brunswick Circuit Pro Bowling

In Deutschland kaum vorstellbar, in den USA ein Renner: Bowling-Liveübertragungen. Der Sport um Strikes und Pins erfreut sich in den USA großer Beliebtheit und gehört zum festen Bestandteil der Freizeitgestaltung. THQ bringt in diesem Jahr eine entsprechende Simulation namens Brunswick Circuit Pro Bowling auf den amerikanischen Markt. Dabei legt man Wert auf einen hohen Realitätsgrad und Langzeitmotivation versprechende Features wie den Bowler-Editor, mit dem eigene Sportler erstellt werden können. Ob auch die Original-Profis aus der Liga zur Verfügung stehen werden, steht derzeit noch nicht fest.

Der Titel dürfte in den Vereinigten Staaten gute Verkaufschancen haben.

Elmo's Letter Adventure

Mit Elmo's Letter Adventure vom Hersteller NewKidCo können Kinder im Vorschulalter nun auf dem N64 spielend das Alphabet lernen. Mit der Hilfe von alten Bekannten wie Ernie und Grobie beginnt das Abenteuer erwartungsgemäß in der guten alten Sesamstraße. Im Verlauf des Spiels sammelt Elmo aber auch in einem Vorgarten, unter Wasser und sogar auf fernen Planeten nach den richtigen Buchstaben, um vorgegebene Wörter zu komplettieren. Damit auch die kleinsten Spieler schnell auf die Jagd nach den fehlenden Buchstaben gehen können, haben die Entwickler die Steuerung bewusst simpel gehalten. Mit Hilfe eines Kompressionsverfahren ist es möglich, zahlreiche Stimmen der bekannten Charaktere auf dem N64 erschallen zu lassen.

Im Garten sucht Elmo nach dem passenden Buchstaben.

Bassmasters 2000

In Zusammenarbeit mit der Bass Angler Sportsman Society (B.A.S.S.) will THQ in diesem Jahr mit Bassmasters 2000 alle Freunde der beschaulichen Sportart (?) ködern. Dabei kann man in über die gesamte USA verteilten Seen gegen virtuelle Profis der Szene antreten. Neben einem kurzweiligen Arcade-Modus können Anfänger im Übungsmodus das richtige Auswerfen des Köders oder das perfekte Einholen trainieren. Bemerkenswert ist der Mehrspielermodus, in dem man gegen einen menschlichen Sportsfreund um den dicksten Brocken im Teich um die Wette fischt. Aufgrund des angestrebten hohen Realitätsgrades und der großen Angelgemeinde in den Vereinigten Staaten rechnet THQ bezüglich der Verkaufszahlen von Bassmasters 2000 mit einem guten Fang.

US-Hobbyangler können nun endlich im Trüben fischen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluss gibt es wie immer eine kurze Auswahl der demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Für den Erwerb der nachfolgenden Titel wendet ihr euch an den Import-Händler eures Vertrauens:

Januar: *Airboardin' USA, Vigilante 8: Second Offense, Disney's Tarzan, Mario Party 2, CyberTiger Woods Golf*

Februar: *PGA European Tour, NHL Blades of Steel 2000, Carmageddon 64, ECW: Hardcore Revolution, Ridge Racer 64*

Perfect Dark

Warten auf die Finsternis

Die realistisch dargestellte Umgebung verspricht ein einzigartiges Spielvergnügen.

Um die Wartezeit auf das nicht nur von Shooterfans heiß ersehnte *Perfect Dark* aus der Edelschmiede Rare zumindest etwas zu versüßen, präsentieren wir euch einen brandneuen Screenshot. Im Jahre 2023 versucht ihr in der Rolle der Spezialagentin Joanna Dark, den mysteriösen Geschehnissen um die data-Dyne Corporation auf den Grund zu gehen. Auf ihrem Weg durch den riesigen Komplex warten neben schießwütigen und intelligent agierenden Feinden auch diverse Rätsel auf die Protagonistin. Rare sorgt mit gelungenen Explosions-, Rauch- und Lichteffekten für eine dichte Atmosphäre, die durch rund 60 Minuten Cut-Szenen und tolle Animationen verstärkt wird. In zehn eigens für den Multiplayer-Modus kreierten Arenen könnt ihr euch überdies mit drei Freunden harte Feuergefechte liefern. **(jq)**

All Star Baseball 2001

Acclaim am Schlag

Nachdem die erste Version der Baseballsimulation noch Schwächen aufwies, hat Acclaim mit der letztjährigen Auflage die Hausaufgaben gemacht und verdient den Referenzthron im Genre eingenommen. Kein Wunder also, dass ihr auch im neuen Jahrtausend den Schläger schwingen könnt. Neben der überarbeiteten Grafik und Verbesserungen der Spielbarkeit werden allen Fans auch neue Spielmodi geboten. So kann man diesmal beispielsweise im Rahmen eines Homerun Derbys bestimmen, wie schnell der Ball in welchem Winkel auf den Schläger des Batters trifft. Natürlich werden daneben auch alle gewohnten Features wie ein Saison- oder der Playoff-Modus zur Verfügung stehen. Die Stadien sind bis auf die letzte Sitzreihe exakt den realen Arenen der MLB nachempfunden, außerdem tretet ihr bei *All Star Baseball 2001* mit einem aktualisierten Spielerkader an. **(jq)**

Dank vielseitiger Kameraeinstellungen seid ihr immer hautnah bei wichtigen Situationen dabei.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Verstärkung gesucht! Wir suchen eine(n) Fachredakteur(in) mit flotter Schreibe, die/der sich im Videospielegeschäft heimisch fühlt. Abgeschlossene Schulausbildung, umfassende Fachkenntnisse auf dem Konsolenmarkt und eine gewisse Routine beim Verfassen von Artikeln sind Voraussetzung. Interessenten schicken aussagekräftige Bewerbungsunterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Probeartikel, Foto) an folgende Adresse: Computec Media AG, z. Hd. Hans Ippisch, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Acclaim setzt erneut auf Profi-Biker: Nachdem bereits der Superstar Jeremy McGrath seinen guten Namen für das Acclaim-Lineup zur Verfügung gestellt hat, konnte nun auch das 16-jährige Talent Travis Pastrana für zukünftige Zweirad-Simulationen gewonnen werden. Der Nachwuchs-Biker hat trotz seiner Jugend schon bedeutende Wettbewerbe wie die Summer X-Games für sich entschieden. Sein virtuelles Debüt wird der amerikanische Sportler voraussichtlich bei *Jeremy McGrath Supercross 2000* geben. Im Gegenzug tritt Acclaim Sports in der kommenden Saison als Hauptsponsor für Pastranas Rennteam auf.

Sündenbock? Laut amerikanischen Börsenfachleuten führte der schleppende Verkauf von N64-Spielen zu einem massiven Einbruch der

Rally Masters

Rasend über Stock und Stein

Die schwedischen Entwickler Digital Illusions basteln zurzeit noch fieberhaft an *Rally Masters*, um dem Rennspiel das letzte Tuning zu verpassen. Dabei haben die Macher das Hauptaugenmerk auf realistischen Fahrspaß gelegt. Fahrt ihr beispielsweise ziellos in die Pampa abseits der Strecke, verbeult sich die Karosserie eures Boliden, schwere Beschädigungen führen sogar zu einer Beeinträchtigung des Handlings. Wenn die hoch getunten Wagen mit 30 fps über die Piste jagen, verwöhnen (dank Expansion Pak) Effekte wie Wasserspritzer, Reflexionen oder Rauch das Auge des Piloten. Ihr habt vor dem Start die Qual der Wahl aus über 22 Fahrzeugen und mehr als 23 berühmten Rallye-Piloten, deren Erfolge in den Biographien nachzulesen sind. Auch bezüglich der Soundeffekte haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, so hat jedes Fahrzeug ein individuelles Motorengeräusch und während der Fahrt hört ihr die Hinweise eures Co-Piloten. Wem die 51 Kurse nicht zusagen, der kann im Editor eigene Strecken kreieren. **(jq)**

Widrige Bedingungen wie Schnee und Eis dürfen natürlich auch bei Rally Masters nicht fehlen.

Für die Kulturstätten an den Streckenrändern haben die Piloten in ihren Boliden keinen Blick.

KURZ & KNAPP

Electronic-Arts-Aktien. Dabei hat der vor allem für exzellente Sportspielsimulationen bekannte Hersteller zu hohe Erwartungen an *WCW Mayhem* geknüpft, die Verkaufszahlen dieses Titels blieben nicht zuletzt aufgrund der starken Konkurrenz eines *Wrestlemania 2000* oder eines *WWF Attitude* weit hinter den Erwartungen zurück. Inwieweit der Einbruch des Aktienkurses das zukünftige Engagement und weitere Pläne von Electronic Arts für das N64 bestimmen wird, bleibt abzuwarten.

Keine Chance für Raubkopierer: Die Klage von Nintendo gegen die in Hongkong sitzende Firma Bung Enterprises Ltd. hatte Erfolg. Ein US-Gericht sprach Nintendo mehr als sieben Millionen US-Dollar zu. Mit Bung-Produkten wie dem Game Doctor war es möglich, die Daten der N64-Module auf einen PC zu übertragen und von dort illegal zu verbreiten. Zukünftig ist der Fa. Bung der Vertrieb und Verkauf von derartigen Kopierstationen auf dem amerikanischen Kontinent untersagt.

Deutsche Texte bei Toy Story II: Die deutsche Verkaufsversion von *Toy Story II* wird komplett lokalisiert und bietet deutsche Bildschirmtexte und Sprachausgabe.

Was für andere Plattformen gut ist, kann für den Game Boy Color nicht schlecht sein. Dieser neue Trend zeichnet sich immer deutlicher ab. Im ersten Game-Boy-Block konnten wir euch bereits Tomb Raider und Rayman vorstellen und auch hier werdet ihr alte Bekannte treffen. Rechtzeitig zum Test erreichten uns Armorines, Star Wars Episode I: Racer und Wrestlemania 2000. Zusätzlich bieten wir euch die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland.

Star Wars Episode I: Racer

Wenn wir die Sache realistisch betrachten, dann war der neue Star-Wars-Film kommerziell zwar ein Knaller, aber qualitativ nicht gerade der Hammer. Wie sich dieses Game-Boy-Color-Spiel im Endeffekt verkaufen wird, wissen wir zwar nicht, aber die Güte hinterlässt einen ähnlich faden Nachgeschmack. Das Modul bietet zwar ein eingebautes Rumble Pak und auch das kurze, aber geniale Intro ist toll, aber rein spielerisch handelt es sich dabei um eine äußerst unspektakuläre Angelegenheit. Aus einer schmucklosen Draufsicht müsst ihr insgesamt 20 Rennen bestreiten, wobei ihr immer nur gegen einen einzigen Gegner antretet. Obwohl euch Pfeile die Orientierung erleichtern, kommt kein richtiger Spaß auf, denn das Blickfeld ist arg eingeschränkt und die verschiedenen Strecken (etwa auf Ando Prime oder Baroonda) sehen sich viel zu ähnlich. Selbst das hohe Spieltempo kann den Nintendo-Titel nicht in höhere Wertungsregionen befördern.

Erfolge in den Rennen werden mit neuen Pod Racern belohnt.

Grafik: 61% **Sound: 65%** **Gesamt: 69%**

Armorines

Nachdem wir im letzten Monat die N64-Version des Acclaim-Titels Armorines testen konnten, ist nun die Game-Boy-Color-Fassung dran. Die von Neon entwickelte Umsetzung bietet natürlich nicht die spektakuläre 3D-Grafik der Vorlage, sieht aber dennoch ansprechend aus. Ihr steuert den Armorine Sgt. Snider, der zur Venus geschickt wird, um zu klären, warum sich der dortige Vorposten seit Wochen nicht gemeldet hat. Dort trefft ihr auf insektoide, außerirdische Lebensformen, die ihr mit verschiedenen Waffensystemen niederbrutzeln müsst. Die sechs Spielstufen (Raumhafen, innerer Kern, Energieversorgung, Raffinerie, Mutterschiff und Planet) sind zwar etwas abwechslungsarm, aber als Baller-Happen für zwischendurch ist Armorines gut geeignet.

Teils bietet die Grafik Scrolling, teils wird in Areale umgeschaltet.

Grafik: 76% **Sound: 70%** **Gesamt: 74%**

WWF Wrestlemania 2000

Neben dem N-Zone-Leser The Rock bietet WWF Wrestlemania 2000 von THQ 15 weitere Wrestler (X-Pac, Big Boss Man, Vince McMahon etc.), die allesamt über ihre ganz speziellen Moves verfügen und zu denen sogar kleine Biographien geboten werden. Zahlreiche Spielvarianten (Meisterschaft, VS, Tag-Team etc.) und unterschiedliche Arenen sorgen für Abwechslung,und auch die Steuerung ist gut gelungen. Die Grafik ist zwar unspektakulär, aber der entscheidende Faktor ist der Spielspaß – und der ist hier definitiv vorhanden.

Da der Titel auch auf dem „alten" GB läuft, ist die Grafik nicht spektakulär.

Grafik: 65% **Sound: 75%** **Gesamt: 80%**

Aktuelle Charts

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

1. **Pokémon – Rote Edition** ..... Nintendo
2. **Pokémon – Blaue Edition** ..... Nintendo
3. **Tarzan (Color)** ..... Activision
4. **Mission: Impossible (Color)** ..... Infogrames
5. **Super Mario Bros. Deluxe (Color)** ..... Nintendo
6. **Hugo 2 ½ (Color)** ..... Infogrames
7. **Star Wars Episode I: Racer (Color)** ..... Nintendo
8. **Mickey's Racing Adventure (Color)** ..... Nintendo
9. **Tabaluga (Color)** ..... Infogrames
10. **Worms Armageddon (Color)** ..... Infogrames

Nach unserem Aufruf in Heft 01/2000 haben uns sehr viele Leserbriefe von euch mit Fragen und Tipps zum Thema Pokémon erreicht. Das zeigt deutlich, wie sehr euch die kleinen Helden am Herzen liegen. Bitte habt Verständnis, dass wir bei der Flut eurer Zuschriften nicht jeden Brief veröffentlichen bzw. persönlich beantworten können. Wir versuchen jedoch, Briefe mit häufig gestellten Fragen stellvertretend für alle anderen Einsender abzudrucken. Schreibt uns auch weiterhin eure Fragen und Anregungen an folgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Pokémon Gold/Silber erobert Japan!

Endlich war es soweit: Nach vielen Terminverschiebungen brachte Nintendo nun die lang ersehnte *Pokémon Gold* und *Silber Edition* in Japan auf den Markt – und die japanischen Fans jubelten. Hunderttausende Vorbestellungen waren in den Monaten vor dem Start bei Nintendo eingegangen, doch Erdbeben in Taiwan hatten zu Engpässen bei dringend benötigten Computerchips geführt und hätten beinahe erneute Verschiebungen verursacht. So bildeten sich am Tag X bereits in den frühen Morgenstunden lange Schlangen vor den Türen des Pokémon Centre in Tokyo. Hier nämlich finden japanische Fans alles, was das Herz eines echten *Pokémon*-Enthusiasten nur begehren kann, von *Pokémon*-Keksen über Socken mit euren Lieblingen darauf bis hin zu *Pokémon*-CDs. Natürlich gibt es dort auch die begehrten *Pokémon*-Spiele, und dass diese in der Gunst der japanischen Fans an allererster Stelle stehen, zeigte sich an den riesigen Kundenmassen, die sich pünktlich zum Starttermin der neuen *Gold* und *Silber Edition* dort stauten. Der Ansturm war so groß, dass das Pokémon Centre Tokyo für den normalen Publikumsverkehr geschlossen wurde und auch Fans, die eigentlich kein Spiel kaufen wollten, brav anstehen mussten, bis sie endlich an der Reihe waren. 1.800.000 Stück der neuen *Pokémon Edition* wurden allein am ersten Tag verkauft, und trotzdem gingen viele Fans noch leer aus. Nintendo ist jedoch optimistisch, bis zum Frühlingsende rund 8 Millionen Stück der Silber und Gold Edition an die japanischen *Pokémon*-Enthusiasten weitergereicht zu haben. (mg)

Im Pokémon Centre Tokyo wurde aus dem Start der Pokémon Gold und Silber Edition ein richtig großes Fest für die Kunden. Das Center musste sogar für den normalen Publikumsverkehr geschlossen werden.

Die japanischen Fans, die beim Start dabei waren, mussten sich in der Warteschlange gedulden.

POKÉMON-RELEASEDATEN

Die Reihe der Pokémon-Produkte ist lang, hier die zu erwartenden Releases:

Titel	System	Release-Datum
Pokémon Rote Version	GB	Bereits erhältlich
Pokémon Blaue Version	GB	Bereits erhältlich
Pikachu Pokémon Pedometer	Stand-Alone	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	Trading-Karten	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	Bereits erhältlich
Pokémon Yellow (Pikachu Edition)	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Silber	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Gold	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Pinball	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Snap	N64	2. Halbjahr 2000
Pokémon Stadium (2)	N64	März
Pikachu Genki Dechu	N64	Nicht bekannt
Pokédex	Stand-Alone	Nicht bekannt

Über 1.000.000 Pokémon-Fans vor deutschen Bildschirmen!

Wie sehr den Fans auf der ganzen Welt alles rund um die *Pokémon* am Herzen liegt, zeigt sich immer dann besonders deutlich, wenn wieder einmal ein Rekord gebrochen wird. Rekordbesucherzahlen beim ersten *Pokémon-Film* in den USA und Rekordverkäufe der *Gold* und *Silber Edition* in Japan sprechen da eine glasklare Sprache. Aber auch in Deutschland gibt es inzwischen rekordverdächtige Fakten, was das *Pokémon*-Fieber anbelangt: Bereits Anfang Dezember hat die *Pokémon-Serie* auf RTL2 zum ersten Mal die 1-Million-Zuschauergrenze durchbrochen, und täglich kommen neue *Pokémon*-Fans hinzu. Auch wenn seitdem nicht jede ausgestrahlte Folge von so vielen Fans gesehen wird, ist die *Pokémon*-Serie trotzdem mit Abstand die erfolgreichste Trickfilm-Reihe, die jemals auf RTL2 ausgestrahlt wurde! Übrigens: Seit dem 24. Januar laufen neue Pokémon-Folgen. (mg)

Pikachu, Ash und die Pokémon-Serie haben sich inzwischen einen festen Platz in euren Zuschauerherzen erstürmt.

Rekordverkäufe bei Pokémon-Kartenspielen

Seit November vergangenen Jahres gibt es das *Pokémon-Sammelkartenspiel* in Deutschland. Über 100.000 mal ging das begehrte Zubehör bereits in den ersten zwei Wochen über den Ladentisch. Und auch im neuen Jahr ist der Ansturm der Fans nach wie vor ungebrochen. Damit liegt Deutschland ganz genau im Trend, denn weltweit ist die Nachfrage nach den Karten-Sets sogar größer als das Angebot. Über 400 Mio. (!) Sammelkarten mit ihren Helden haben sich die Fans auf der ganzen Welt bisher gesichert. Beim Hersteller der deutschen Sammelkarten, der Firma Amigo Spiel + Freizeit, denkt man derzeit über eine Erweiterung der *Pokémon*-Artikel im Verkaufsprogramm nach. (mg)

Die Pokémon-Sammelkarten finden auch bei den deutschen Fans riesigen Anklang.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
Infos unter info@gamerspoint.de
GAMERS POINT online 'http://www.gamerspoint.de'
MASTER SERVICE
Super Service, Gelle Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI !!!
Neuheiten... ein KLEINER Auszug
89,95 · 114,95 · 114,95 · 134,95
84,95 · 114,95 · 109,95 · 124,95
99,95 · 99,95 · 114,95 · 99,95
114,95 · 89,95 · 109,95 · 99,95
114,95 · 99,95 · 99,95 · 124,95
Angebote
49,95 · 79,95 · 69,95 · 59,95
49,95 · 49,95 · 59,95 · 49,95
49,95 · 79,95 · 39,95 · 49,95
59,95 · 49,95 · 39,95 · 69,95
Lösungsbücher ab 9.85 m · Aktuelle Preislisten per FAX · Soundtracks + Videos · DVD · Zubehör ohne Ende
Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Unkollegung nachmals 4 Teile - Fragt nach erhalten aktuellsten Games - Bei Anschlußverwendung berechnen wir 50,- DM - Unsere Versendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Lieferungen ins Ausland nur per Vorauskasse. Alle Preisangaben in DM.
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

K. u. E. Eckert Schillerstr. 44 74613 Öhringen 07941-33355	Game-Station Duttenstedter Str. 20 31224 Peine 05171-733388	Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455
Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Mobi-Games Leipziger Str. 9 37287 Wehretal 05658-924973
Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780	Videoplaylädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173-2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Höxter 05271-920932

Burger King stellt Verkauf von Pokémon-Spielzeugen ein!

Die Pokémon stecken in Pokébällen, aber sind die wirklich kindersicher?

Schlechte Nachricht aus den USA: Der Fast-Food-Gigant Burger King muss sich vor Gericht für den Verkauf von *Pokémon*-Artikeln verantworten, nachdem ein 13 Monate altes Mädchen beinahe an einem halben *Pokéball* erstickt wäre. Die Hälfte eines der rund 6 Zentimeter großen Bälle, in die die Spielzeuge eingepackt sind, hatte sich dem Kind über Mund und Nase geschoben und ihm so die Luftzufuhr abgeschnitten. „Wir behaupten", so der Anwalt der betroffenen Familie, „dass Burger King fahrlässig Artikel verkauft und beworben hat, die nicht kindersicher sind." Burger King hat als Reaktion darauf den Verkauf der Spielzeuge vorerst gestoppt, will sich jedoch gegen die Beschuldigung wehren. In einer Firmen-Verlautbahrung heißt es: „Die meisten Beschuldigungen in der Anklage sind faktisch nicht zu belegen. Wir werden uns vor Gericht energisch verteidigen." Ob und wann die auch für Deutschland geplanten Verkaufsaktionen von *Pokémon*-Artikeln bei Burger King nun anlaufen, hängt mit vom Ausgang des Verfahrens ab. (mg)

TIPPS, TRICKS UND LESERBRIEFE

Die N-Zone gefällt mir sehr, aber ich finde es schade, dass pro Ausgabe vier verschiedene Sammelkarten-Sets dabei sind, weil man meist nicht alle bekommt. Kann man das nicht ändern?

N-ZONE Leider nein, denn wenn wir jeweils nur eine Variante pro Ausgabe drucken würden, würde es über drei Jahre dauern, bis alle Pokémon als Starkarte erschienen wären. Und wer will schon so lange warten?

Jens Langen

Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit eineinhalb Jahren und ich muss sagen, euer Heft gefällt mir immer besser. Ich habe nur eine kleine Bitte. Könntet ihr vielleicht mal Konsolensticker von Pokémon machen? Das wäre echt stark.

N-ZONE Du bist nicht der Einzige, der sich das wünscht. Aber bis es soweit ist, wird es leider noch etwas dauern. Immerhin sind auch die N64-Spiele wie Pokémon Snap oder Pokémon Stadium (2) noch nicht auf dem deutschen Markt zu haben. Bis dahin versorgen wir euch allerdings regelmäßig mit kleinen Aufklebern eurer Helden, das ist doch schon was.

Tobias Ruf

Könntet ihr nicht mehr Seiten über die Pokémon-Zone schreiben, denn seit ich das erste Mal von Pokémon gehört habe, kann ich nicht mehr genug davon bekommen.

N-ZONE Wie du siehst, haben wir die Pokémon-Zone bereits etwas erweitert, weil viele Leser genauso denken wie du. Allerdings gibt es auch andere Stimmen, die die Pokémon-Zone am liebsten abschaffen würden. Wir haben mit dem jetzigen Umfang hoffentlich einen ganz guten Mittelweg für alle Leser gefunden.

Stephan Busse

Pokémon Blaue Edition

Nie wieder Geldprobleme:
Man kann es schaffen, dass man so viel Geld bekommt, wie man will, indem man bei einem Kampf des Pokémon Mauzi als letzte Attacke den „Zahltag" anordnet. Wenn alles gut verlaufen ist, sollte die Meldung „Ash findet ... $" erscheinen. Meistens sind es 38$, 50$ oder 75$, doch manchmal sogar 120 $! Leider passiert es ab und zu, dass es nicht klappt, doch nach einem Besuch im Pokémon Center geht es wieder. Jetzt braucht man nie wieder Geldsorgen zu haben.

David Ovejero

Herzlichen Dank!
Steffen Bauer - Jenny Brzezinska - Alexander van Borren - Jan Bücken - Fabian Coerschulte - Marco Daubitz - Stefan Deutsch - Jessica Drehmann - Linda Dumke - Tobias Ebert - Sebastian Eckert - Bernd Ferrara - Andi Ferrara - Branko Frischke - Alexander Frömmgen - Thomas Graf - Frederic Grafe - David Gunkelmann - Youness Hajim - Markus Häseli - Marcus Hirner - Markus Hoffmann - Martin Hofmann - Eckhardt Jonathan - Caroline Kinsky - Tim Kraftscheck - Eli Kraguljac - Martin Kreuzer – Hendrik Lesch - Jan Lewburg - Vera Ludwig - Bennet Ludwig - Lara Malik - Patrick Michl - Jan Müller - Tim Nelder - Samuel Peter - Michael Pfaff - Anton Rudolf - Dominik Schäfer - Sebastian Scheuermann- Ferdinand Schmidt - Alexander Schmidt - Björn Schmitt - Alexander Sieber - Ute Sonne - Tobias Steger - Marco Summo - Günes Tugrul - Carsten Uepping - Hansjörg Wetzlinger

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an die
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmüller@computec.de**

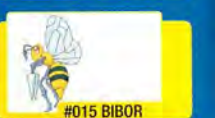
POKÉMON GALERIE

#011 SAFCON

#012 SMETTBO

#013 HORNLIU

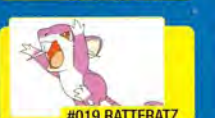
#014 KOKUNA


#015 BIBOR

#016 TAUBSI

#017 TAUBOGA

#018 TAUBOSS


#019 RATTFRATZ

#020 RATTIKARL

In Banjo-Tooie dürft ihr den Bären und die Möwe durch acht riesige Welten führen.

Im Nachfolger könnt ihr erstmals mit der Möwe Tooie auf Erkundungstour gehen.

Neben alten Bekannten wie dem Maulwurf trefft ihr auch auf neue Wesen.

Jump&Run, 1-4 Spieler, Nintendo

BANJO-TOOIE

Während viele von euch wahrscheinlich gerade in den höheren Welten von Donkey Kong 64 der letzten Banane hinterherklettern, sind endlich erste Informationen zu Banjo-Tooie durchgesickert. Die Programmierer von Rare schleifen derzeit die letzten Kanten des Jump&Run, über das man in diesem Jahr noch sprechen wird.

Dass in diesem Jahr Banjo-Tooie – der Nachfolger zu dem allseits beliebten Banjo-Kazooie – erscheinen wird, ist mittlerweile gesichert. Warum ihr diesmal mit Vogel und Bär auszieht und durch acht gigantische Welten wandert, bleibt zwar noch ein Geheimnis, doch wurden schon erste Gameplay-Details offenbar. So kann sich Banjo diesmal in unterschiedliche Gestalten verwandeln, und ihr dürft bei mindestens acht Minispielen euer Geschick unter Beweis stellen und meistert neue Aufgaben im Vertrauen auf die einzigartigen Aktionsmöglichkeiten des sympathischen Pärchens. Wer schon den Vorgänger gespielt hat, trifft in Banjo-Tooie auf alte Bekannte, wie den Schamanen Mumbo Jumbo, der euch wahrscheinlich nicht nur in neue Haushaltsgeräte verwandelt, sondern diesmal in bestimmten Abschnitten sogar

von euch gesteuert werden kann.

Satellit mit Schnabel

Besondere Freiheiten haben die Entwickler diesmal der Möwe Kazooie eingeräumt. Diese bleibt nicht ständig in Banjos Rucksack festgeschnallt, sondern kann in bestimmten Situationen auf eigene Kralle agieren. Sprich: Ihr dürft Kazooie auch allein durch die Unterwasser-, Pyramiden- oder Sumpfszenarien lenken, um bestimmte Rätsel zu knacken, die außerhalb Banjos Reichweite liegen. Als Luftaufklärer schwingt ihr euch mit Kazooie gen Himmel, späht das Gelände aus und unterstützt so den auf festem Grund zurückbleibenden Banjo, mit dessen Spezialfähigkeiten wiederum andere Hindernisse überwunden werden können. Wie der Stabwechsel zwischen euren Lieblingen tatsächlich funktioniert ist allerdings genauso wenig bekannt wie die Antwort auf die Frage, was euch in den Vierspieler-Multiplayer-Levels erwartet.

Rare lässt diesen Saurier und weitere wilde Ungetüme von der Leine, die euch harte Kämpfe bescheren werden.

Noch zotteliger, noch buschiger!

Da Banjo-Tooie offensichtlich auf der Banjo-Kazooie-Engine laufen wird, müht sich Rare durch die Ankündigung weiterer Technikverbesserungen, den grafischen Zugewinn gegenüber dem ohnehin brillanten Vorgänger herauszustreichen. So stehen diesmal Echtzeit-Lichteffekte, frische Texturen, ein interaktiver Soundtrack und eine noch geschmeidigere Kameraführung auf der Liste. Wer mit einem entsprechenden Fernseher bestückt ist, freut sich zudem auf Widescreen- und Surround-Sound-Optionen. Die Hauptfiguren werden darüber hinaus – angefangen bei Banjos Fell bis hin zu Kazooies Federkleid – noch lebendiger wirken und euch durch prächtige Animationen erfreuen. Gleiches dürfte für die drollige Gegnerschar gelten, die vom Oktopus bis zum T-Rex reicht. Zwar blicken euch all diese bunten Wesen aus ihren lustigen Kulleraugen an, aber wehe, wenn sie euch übel gesinnt sind. Dann wirbeln die Bösewichter so viel Staub auf, dass der Bildschirm wankt. Zwei große Fragen hoffen wir spätestens nach der diesjährigen E3-Messe im März beantworten zu können. Dann sollte feststehen, ob für das aufwendige Abenteuer das Expansion-Pak erforderlich ist und mit welchem Kniff ihr an den Eisschlüssel aus Banjo-Kazooie kommt. Derzeit wird vermutet, dass ihr in Banjo-Tooie ein Passwort erhaltet, mit dem ihr dem zwei Jahre alten Vorgänger seine letzten Geheimnisse entlocken könnt.

Mit vereinten Kräften: An diesem Bild könnt ihr erkennen, dass Rare die 3D-Zylinder nochmals vergrößert hat, um euch in immense Landschaften eintauchen zu lassen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Banjo-Tooie
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-4
Levels:	8 Welten
Rumble Pak-Unterstützung:	Nicht bek.
Expansion-Pack	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Preis:	ca. DM 110,-
Sprache:	Deutsch
Release:	2000
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Schlechter als der Vorgänger wird's bestimmt nicht – und der erhielt immerhin satte 93% von uns. Rare verfügt zweifellos über die beste 3D-Grafikengine für N64-Jump&Run-Spiele und hat sich mit dem erst jüngst erschienenen Donkey Kong 64 die Messlatte selbst noch höher gelegt. Daher wird Nintendo euch dieses Jahr mit einer Genre-Episode verwöhnen, die sogar letzten Geheimnisse des ersten Teils aufdeckt; neben zahllosen Minispielen, diversen Mehrspielermodi und einem Protagonisten-Paar, das nun auch im Alleingang gehörig auf Zack ist.

Bei dieser Lorenfahrt ist gutes Teamwork erforderlich.

Ihr könnt Banjo auch in andere Gestalten transformieren.

GAMESTORE
Ladenlokal
ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen
NINTENDO 64
Engl.PAL (Uncut) 109,90
Komp.dt 89,90
Engl.PAL uncut 109,90
ARMORINES
dt. Version 109,90
Vigilante 8 - 2 Offensive
Rainbow Six Engl.PAL (Uncut) 129,90
Komp.dt 109,90
Engl.PAL uncut 129,90
Rainbow Six
Resident Evil 64
PAL uncut 129,90
Resident Evil 64
Nuclear Strike
dt. Version 119,90
Nuclear Strike 64
WWF Wrestlemania 2000
dt. Version 119,90
WWF Wrestlemania 2000
dt. Version 99,90
WCW Mayham
Daikatana PAL uncut 129,90
DN-ZeroHour PAL uncut 129,90
SouthPark Rally dt. 89,90
Supercross 2000 dt. 99,90
Ruff&Tumble dt. 109,90
Roadsters 99 dt. 109,90
TopGear Rally 2 dt. 109,90
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Verbesserte Animationen: Man beachte die drei Akteure in der Freistoßmauer. Die Spieler verhalten sich allesamt völlig anders.

Die vorliegenden Screenshots stammen von der japanischen Version. Alle Texte werden bis zum Release noch eingedeutscht.

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

ISS 2000

RTL World League Soccer konnte das Vakuum, dass nach dem Canceln der Nintendo-64-Version von FIFA 2000 entstanden ist, leider nicht adäquat ausfüllen. Dem neuesten Teil aus der legendären ISS-Serie kann man da schon bessere Chancen bescheinigen. Entsteht hier vielleicht sogar die neue Referenz?

Das Warten auf die deutsche Version, deren Release für Ende März/Anfang April angesetzt ist, lohnt sich diesmal ganz besonders. Im Gegensatz zur japanischen Fassung wird diese nämlich das Expansion Pak unterstützen und somit eine hochaufgelöste Grafikpracht bieten. Bei den Vorgängern sorgte speziell der Szenario-Modus, bei dem man zu einem bestimmten Zeitpunkt in legendäre Matches einsteigen konnte, für launige Sessions. Diesmal will Konami motivationstechnisch sogar noch einen drauf setzen und hat die Variante „Karriere" integriert. Ihr seid darin ein hoffnungsvoller Nachwuchsspieler, der in einem kleinen, unbedeutenden Team startet, aber natürlich auf die ganz große Karriere hofft. In einer Art Rollenspiel Light trainiert ihr brav und anständig, pflegt Kontakte und müsst euch beim Trainer durch überzeugende Leistungen für die Aufstellung qualifizieren. Zufallsgesteuerte Ereignisse sorgen dabei für Abwechslung und machen diesen Teil des Spiels zu einer gehaltvollen Angelegenheit.

Lizenz zum Kicken?

Mit einer aufgebohrten Optik und dem neuen Spielmodus will Konami sich aber noch lange nicht zufrieden geben. In den Bereichen Animation und Gameplay wurde ebenfalls der Hebel angesetzt. So sollen die Kicker sich noch flüssiger (geht das überhaupt?) bewegen und neue Moves *ISS 2000* auch für Veteranen, die die Vorgänger bereits in- und auswendig kennen, interessant machen. Besonders hervorzuheben ist dabei der Albtraum eines jeden Verteidigers: das Tunneln. Es wird also möglich sein, den Abwehrspielern die Pille durch dessen Beine hindurch zu spielen. Wenn ihr auf Authentizität steht, dann solltet ihr Konami übrigens feste die Daumen drücken. Derzeit bemühen die Frankfurter sich nämlich noch um eine offizielle Lizenz, die es möglich machen würde, authentische Spielernamen in das Programm zu integrieren.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*ISS 2000*
Genre:	*Fußball*
Spieler:	*1-4*
Levels:	*Nicht bekannt*
Rumble Pak-Unterstützung	*Ja*
Expansion-Pack	*Ja*
Hersteller:	*Konami*
Preis:	*Nicht bekannt*
Sprache:	*dt. Texte, dt. Sprache*
Release:	*März/April 2000*
Einschätzung:	*Super*

Beurteilung: Durch die sinnvollen Detailverbesserungen (aufwendigere Animationen, Hires-Optik etc.) und den Karriere-Modus, der für Langzeitmotivation satt sorgt, dürfte Konami der Sprung auf den Fußball-Olymp gelingen. Wir bleiben am ISS 2000-Ball.

Dem aufstrebenden Fußballspieler stehen mehrere Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung, um seine Fähigkeiten zu verbessern.

Vor einem Match werdet ihr mit vielen, kleinen Sequenzen verwöhnt. Hier laufen die hochbezahlten Kicker gerade ins Stadion ein.

Zockernaturen verwirren die Konkurrenz, indem sie niedrige Höhen auslassen und erst später in den Wettkampf eingreifen.

Beim anspruchsvollen Dreisprung sind ein exaktes Timing und ein genauer Absprung für eine passable Sprungweite unerlässlich.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Konami

INT. TRACK & FIELD 2000

Ihr wollt nach den üppigen Mahlzeiten der Feiertage lästige Pfunde loswerden, ohne im Jogginganzug durch den Park zu hetzen oder im Kraftraum einen Bandscheibenvorfall zu riskieren? Kein Problem, International Track & Field Summer Games 2000 verspricht schweißtreibenden Spielspaß.

Pünklich zur Sommer-Olympiade in Sydney laufen auch auf dem N64 austrainierte Athleten ins virtuelle Stadion ein. Die Entwickler des potenziellen Mehrspieler-Knüllers, die ihr Können im Sportgenre bereits mit Spielen wie *ISS 98* oder dem bald erscheinenden *ISS 2000* unter Beweis gestellt haben, orientieren sich bei der Steuerung an dem bewährten Gameplay. Nur durch schnelles Drücken, Rhythmusgefühl und präzises Timing hat man bei *International Track & Field Summer Games 2000* eine reelle Chance auf das ersehnte Edelmetall. Während bei den klassischen Disziplinen wie dem 100m-Lauf blitzschnelles Drücken auf das Siegerpodest führt, ist beim Stabhochsprung ein exakt getimter Druck auf den Button erforderlich. Beim Speerwurf gilt es, nach dem blitzschnellen Hämmern auf den Knopf durch längeres Drücken den richtigen Winkel zu bestimmen, während beim Tontaubenschießen ein gutes Auge und schnelle Reaktionen vonnöten sind. Weitere Disziplinen wie 110-Meter-Hürdenlauf, Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Gewichtheben, Schwimmen oder auch Reckturnen sorgen gerade im Mehrspielermodus für schweißtreibende Spielabende mit harten Positionskämpfen und jeder Menge Schadenfreude. Die Polygon-Sportler wetzen dank der Expansion-Pak-Unterstützung im flüssigen Hi-Res-Modus über die Tartanbahn, Top-Athleten können in insgesamt 13 Disziplinen auf Rekordjagd gehen und gelungene Versuche in der Wiederholung genießen.

Der traditionelle 100-Meter-Lauf darf natürlich bei keiner virtuellen Olympiade fehlen.

Fans von Egoshootern kommen bei der Jagd nach den Tontauben voll auf ihre Kosten.

Bei technisch anspruchsvollen Disziplinen wie dem Hammerwurf ist die Power nur Nebensache.

Jens Quentin

Wer im Freundeskreis statt Gegnern nur noch Opfer findet, kann allein auf Rekordjagd gehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Int. Track & Field 2000*
Genre: ..... *Sportspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *13 Disziplinen*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *N. b.*
Expansion-Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Konami*
Preis: ..... *ca. DM 120 ,-*
Sprache: ..... *Nicht bekannt*
Release: ..... *April 2000*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Besonders der Vier-Spieler-Modus verspricht kaputte Fingerkuppen, Schweißausbrüche und jede Menge sportlichen Spielspaß. Neben klassischen Disziplinen werden neue Herausforderungen wie das Reckturnen oder das Tontaubenschießen sogar Sportmuffel an den Bildschirm locken. Lasst die Spiele beginnen!

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

ECW HARDCORE REVOLUTION

Nach der WWF nun die ECW – Extreme Championship Wrestling heißt der neue Lizenzgeber für Acclaims Wrestlingspiel!

Obwohl die Vorgänger schon an *WCW/nWo Revenge* nicht ganz herankamen und THQ seitdem mit *WWF Wrestlemania 2000* die Messlatte noch ein ganzes Stück höher gelegt hat, lassen sich Acclaims Entwickler nicht von ihrem Kurs abbringen. *ECW Hardcore Revolution* baut vom Spielablauf her direkt auf *WWF Attitude* auf. Zwar prügeln sich diesmal weniger bekannte Gesichter wie Tommy Dreamer oder Rob Van Dam, doch um das berühmt-berüchtigte Steuersystem mit scheinbar zufällig zusammengestellten Tastenkommandos kommt ihr auch diesmal nicht herum. Die neuen Wrestler sind weitgehend immer noch so hakelig animiert wie ihre Attitude-Vorgänger und auch an der nicht ganz einwandfreien Kollisionsabfrage wurde nicht viel gefeilt. Dafür wartet das Spiel erneut mit einem umfangreichen Wrestler-Editor auf, der diesmal noch einige Optionen mehr bietet. Ebenfalls positiv aufgefallen ist die erhöhte Spielgeschwindigkeit, die noch zusätzlich vom Expansion Pak profitieren soll – doch auch ohne das Zubehör kommt ihr schon in den Genuss der hohen Grafikauflösung. Das Besondere an der ECW sind die zahlreichen extremen Moves und Gimmick-Matches, bei denen Stuhlschläge nur der Anfang und Chokeslams durch mehrere Tische fast schon die Regel sind. Bisher ist das Barbed-Wire-Match das einzige Extra, das die Entwickler ins Spiel eingebaut haben – hierbei tretet ihr in einem mit Stacheldraht umzäunten Ring an. Der spektakuläre Einsatz von Stühlen und Tischen eines Sabu bei High-Risk-Manövern ist für die Spielmechanik derzeit noch zu viel. Im Endeffekt ist *ECW Hardcore Revolution* nur ein zweites *WWF Attitude* mit anderem, für viele wohl weniger interessanten Kämpferfeld. Um einen richtigen Hit zu landen, müssten die Entwickler sich hier bis zur Veröffentlichung im Februar noch etwas anstrengen!

Michael Pruchnicki

Kamikaze-Wrestler Sabu kann sein ganzes Repertoire nicht ausspielen – für einen Bodyslam reicht's aber noch.

Da bleibt Spike Dudley die Luft weg: Big Sal zerquetscht das Fliegengewicht in der Ringecke.

Techniker unter sich: Dieser Enzuigiri dürfte Rob Van Dam für einige Zeit Nackenschmerzen bereiten.

Jerry Lynn trifft mit diesem Dropick voll ins Schwarze.

Spike Dudley setzt zum verheerenden Elbow Drop an.

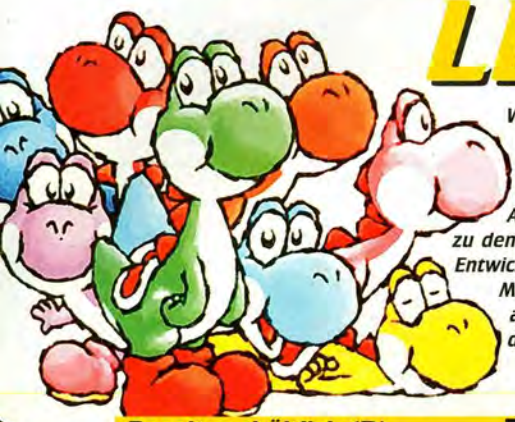
ERSTER EINDRUCK

Titel:	ECW Hardcore Revolution
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-2
Levels:	44 Wrestler
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pack:	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	DM 109,-
Sprache:	Englisch
Release:	17. Februar
Einschätzung:	Gut

Beurteilung *Mit neuer Lizenz und alten Fehlern startet Acclaims Wrestlingserie ins neue Jahr. Als normales Wrestlingspiel kann es bisher nicht mit der Konkurrenz mithalten und auch mit ECW-spezifischen Gimmicks, die dem Ganzen das gewisse Etwas verpassen könnten, halten sich die Entwickler bisher leider noch zurück.*

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 5.1.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Januar)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	—
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	1/99	77%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	**Action-Adventure**	**Midway**	**12/99**	**78%**
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	2/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Jump&Run

In dieser N-Zone können wir euch die ersten Bilder und Fakten präsentieren.

Titel: .....Banjo-Tooie

Hersteller: .....Rare
Release (D): 2000

Action

Am Termin hat sich nichts geändert. Wann kommt die Testversion?

Titel: .....Battlezone 64

Hersteller: .....Crave Entertainment
Release (D): .....1. Quartal

Jump&Run

Blättert zu den Seiten 36 und 37. Dort findet ihr den Test von *Castlevania 2*.

Titel: .....Castlevania 2

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März

Jump&Run

Im September soll es auf dem N64 schlumpfig werden.

Titel: ....Die Schlümpfe 2000

Hersteller: .....Infogrames
Release: .....September

Wrestling

Gut, aber nicht referenzverdächtig – so lautet unsere erste Einschätzung des Titels.

Titel: .ECW Hardcore Revolution

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Februar

Action-Adventure

In den News findet ihr einen Bericht zu *Eternal Darkness*.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Rennspiel

Nintendo konnte weiterhin keinen Release-termin für Deutschland nennen.

Titel: . . . . . .Exitebike 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe berichten wir erneut über die F-1-Simulation von Ubi Soft.

Titel: F-1 Racing Championship

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .März

Jump&Run

Glover 2 wird hoffentlich noch irgendwann im Jahr 2000 erscheinen.

Titel: . . . . . .Glover 2

Hersteller: . . . . . .Hasbro
Release (D): 2000

Action

Leider nichts Neues in Sachen *GTA*. Wann es kommt, ist weiterhin fraglich.

Titel: . . . . . .GTA

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rollenspiel

Kurz vor Toresschluss haben wir erfahren, dass der Titel nicht in der BRD erscheint.

Titel: . . . . .Harvest Moon 64

Hersteller: . . . . . .Crave
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Sport

Der Härtetest für eure Joysticks soll im April erscheinen.

Titel: . .Int. Track & Field 2000

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April

Fußball

Durch den genialen Karriere-Modus wird euch *ISS 2000* für Monate an die Konsole fesseln.

Titel: . . . . . .ISS 2000

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .März

Jump&Run

Die Jump&Run-Fraktion wartet gespannt auf neue Fakten zu *Kirby 64*.

Titel: . . . . . .Kirby 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Geschicklichkeit

Unser Test hat es gezeigt: *Mario Party 2* bietet noch mehr als der Vorgänger.

Titel: . . . . . .Mario Party 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Rennspiel

Kleine Flitzer, maximaler Spielspaß? Warten wir es ab ...

Titel: . . . . . .Mini Racers

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Der neue Film soll dieses Jahr anlaufen, aber wann kommt das Spiel?

Titel: . .Mission: Impossible 2

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Wer Klassiker liebt, der wird sich mit dem *Namco Museum 64* anfreunden können.

Titel: . . . . .Namco Museum 64

Hersteller: . . . . . .Namco
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 20)

Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**12/99**	**82%**
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	01/00	90%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Int.	---	---
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
IndizierT!!	3D-Action	GT interactive	---	---
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	9/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rainbow Six	**Action**	**Take 2**	**11/99**	**85%**
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	6/98	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	5/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	88%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
Indiziert!!	Beat 'em Up	Midway	---	---
Ragukakuds	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	**Beat 'em Up**	**Titus**	**12/99**	**77%**
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
Basketball				
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	**Basketball**	**EA**	**12/99**	**90%**
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	1/00	80%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	**Wrestling**	**EA**	**01/00**	**85%**
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	Take 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2000 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Januar				
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	—	Januar
Nuclear Strike	Action	THQ	69%	Januar
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	90%	Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	—	Januar
Vigilante 8: 2. Herausford.	Action	Activision	87%	Januar
Februar				
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	—	Februar
Battle Tanx II	Action	3DO	—	Februar
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	—	Februar
PGA European	Golf	Infogrames	—	23. Februar
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	87%	25. Februar
Supercross 2000	Rennspiel	EA	81%	3. Februar
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	79%	Februar
Toy Story II	Jump&Run	Activision	89%	Februar
März				
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	83%	März
F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	—	März
F-1 World Grand Prix III	Rennspiel	Konami	—	März
ISS 2000	Fußball	Konami	—	März
Paperboy 64	Arcade	Midw ay	65%	März
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	—	Anfang März
Tony Hawk's Skateboarding	Sportspiel	Activision	—	März
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	—	März
April				
Int. Track&Field 2000	Sport	Konami	—	April
Perfect Dark	3D-Action	Nintendo	—	April
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	—	April
Rat Attack	Action	Mindscape	—	24. April
Tarzan	Jump&Run	Activision	—	April
Thrasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	—	April
Mai				
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	Mai
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	—	3. Mai
Juni				
Duck Dodgers	Action	Infogrames	—	14. Juni
Spiderman	Action	Activision	—	Juni
X-Men	Beat 'em Up	Activision	—	Juni
Juli				
Mickey Toon Racer	Rennspiel	Nintendo	—	Juli

Weitere Veröffentlichungen in 2000

Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Battle Zone 64	Action	Crave	—	1. Quartal 2000
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	—	3. Quartal 2000
Conker 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Daikatana	3D-Action	Mitsui	—	1. Quartal 2000
Die Schlümpfe 2000	Jump&Run	Infogrames	—	September 2000
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	2000
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	—	2000
Harvest Moon 64	RPG	Crave	—	1. Quartal 2000
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Mario Party 2	Action	Nintendo	83%	2000
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	1. Quartal 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	—	1. Quartal 2000
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2000
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	2. Quartal
Super Mario Adventure 2	RPG	Nintendo	—	2000
Zelda Gaiden	RPG	Nintendo	—	2000

Angekündigte Titel ohne Termin

Blues Brothers 2000	Jump&Run	Titus	—	Nicht bekannt
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	—	Nicht bekannt
Grand Theft Auto	Action	Take 2	—	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	Nicht bekannt
Hercules	Action	Titus	—	Nicht bekannt
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	Nicht bekannt
König der Löwen	Jump&Run	Activision	—	Nicht bekannt
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	Nicht bekannt
Mission: Impossible 2	Action	Infogrames	—	Nicht bekannt
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	Nicht bekannt
Mother 3	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	Nicht bekannt
NFL Blitz	Football	Midway	85%	Nicht bekannt
Nightmare Creatures 2	Action	Activision	—	Nicht bekannt
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	Nicht bekannt
Rampage 2	Action	Midway	70%	Nicht bekannt
Rigs	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	Nicht bekannt
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	Nicht bekannt

Rollenspiel

Ogre Battle 3 dürfte beim Deutschland-Release dem Genre neue Impulse vermitteln.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Action

Paperboy 64 ist leider nicht der Bringer. Lest unseren Test in dieser Ausgabe.

Titel: .....Paperboy 64
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....März

3D-Action

In den News findet ihr neue Screenshots und Informationen.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....April

Golf

Es wird konkreter, am 23. Februar soll der Abschlag erfolgen.

Titel: .....PGA European Golf
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....23. Februar

Action-Adventure

Pokémon Snap bereichert die Pokémon-Spiele um einen ungewöhnlichen Ableger.

Titel: .....Pokémon Snap
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2. Halbjahr

Action

Pokémon Stadium liegt diesmal auf Platz 3 eurer Most-Wanted-Charts.

Titel: .....Pokémon Stadium
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März

Rennspiel

Der Termin hat sich geändert. Im April kommen Rennspiel-Freunde auf ihre Kosten.

Titel: .....Rally Masters
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....April

Action-Adventure

Ihr seid heiß auf *Resident Evil 64*, wie die Most-Wanted-Charts belegen.

Titel: .....Resident Evil 64
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Januar

Rennspiel

In dieser N-Zone findet ihr den Test des heiß begehrten Rennspiels.

Titel: .....Ridge Racer 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Anfang März

Rennspiel

Kann *South Park* auch im Rennspiel-Sektor überzeugen? Unser Test klärt auf.

Titel: .....South Park Rally
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Januar

Jump&Run

Den Test zu dem witzigen Jump&Run findet ihr auf den Seiten 30 und 31.

Titel: .....Ruff&Tumble
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....25. Februar

Shoot 'em Up

In dieser Ausgabe testen wir die Oldie-Neuauflage.

Titel: .....Space Invaders
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Im Juni wird der Spinnenmann Peter Parker eurer N64 erobern.

Titel: .....Spiderman
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Juni

Strategie

Nintendo will uns den Titel bald in der Redaktion vorstellen.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2. Quartal

RPG

Mit dem Japan-Release noch 1999 wurde es leider nichts.

Titel: .Super Mario Adventure
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 2000

Jump&Run

Tarzan wird eine gelungene Filmumsetzung, so viel steht bereits jetzt fest.

Titel: .....Tarzan
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....April

Jump&Run

Am 3. Mai soll der tasmanische Teufel nun angeblich loshüpfen.

Titel: ....Tazmanian Express
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....3. Mai

Sport

In unserem Schwestermagazin *PlayStation Zone* bekam der Titel eine Wertung von 72%.

Titel: ..Thrasher: Skate and Destroy
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....April

Rennspiel

Top Gear Rally 2 konnte die Erwartungen nicht erfüllen. Wird *Top Gear Hyperbike* besser?

Titel: ....Top Gear Hyperbike
Hersteller: .....Mitsui
Release (D): .....März

Rennspiel

TGR 2 ist leider technisch veraltet und auch die Steuerung konnte nicht überzeugen.

Titel: .....Top Gear Rally 2
Hersteller: .....Mitsui
Release (D): .....Februar

Sport

Im März soll der viel versprechende Titel angeblich erscheinen.

Titel: Tony Hawk's Skateboarding
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....März

Jump&Run

Toy Story II wird deutsche Bildschirmtexte und deutsche Sprachausgabe bieten.

Titel: .....Toy Story II
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Februar

Jump&Run

Conker 64 dürfte ein weiterer Hit für das bewährte Team Nintendo/Rare werden.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Action

Wer Teil 1 mochte, der wird den detailverbesserten Nachfolger lieben.

Titel: .....Vigilante 8:
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Januar

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Army Men: Sarge's Heroes	**Action**	**3DO**	**USA**	—	**Ende Januar**
A Bug's Life	Jump&Run	Activision	USA	71%	Januar 2000
Asteroids Hyper 64	**Action**	**Crave**	**USA**	—	**Februar**
Bangaioh	Action	Treasure/ESP	Japan	65%	Nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bomberman 64 2	**Jump&Run**	**Hudson**	**Japan**	—	**Nicht bekannt**
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Nicht bekannt
Custom Robo	**Action**	**Nintendo**	**Japan**	—	**Nicht bekannt**
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	—
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—	—
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—	—
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Harvest Moon 64	**Rollenspiel**	**Natsume**	**Japan**	—	**Nicht geplant**
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	—
Jangou Sim. Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Perfect Striker 1999	Fußball	Konami	Japan	89%	März 2000
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	**Action-Adv.**	**Nintendo**	**Japan**	—	**Nicht geplant**
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	USA/Europa	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Noch nicht bekannt	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	—
Namco Museum 64	**Compilation**	**Namco**	**USA**	—	**Nicht bekannt**
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	—	—
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	2000
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Noch nicht bekannt	Midway	USA	—	—
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	—	—
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	—	2000
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—	—
Pokémon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	Nicht bekannt
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	Nicht bekannt
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—
Space Invaders	**Shoot 'em Up**	**Activision**	**USA**	**68%**	**Nicht bekannt**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
WinBack	Action	Koei	Japan	85%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Beat 'em Up

Im Sommer soll das Beat 'em Up nach Comic-Vorlage erscheinen.

Titel: .....X-Men
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Juni

RPG

Zelda Gaiden ist die unangefochtene Nummer 1 in den Most-Wanted-Charts.

Titel: .....Zelda Gaiden
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(9)	Pokémon Rot/Blau	2
2.	(Neu)	Donkey Kong 64	1
3.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	13
4.	(13)	Turok 2	12
5.	(Neu)	WWF Wrestlemania 2000	1
6.	(8)	Mario Kart 64	26
7.	(Neu)	Super Smash Brothers	1
8.	(2)	Mario Party	10
9.	(WE)	WWF Attitude	3
10.	(Neu)	WCW Mayhem	1
11.	(7)	Banjo-Kazooie	17
12.	(12)	Mario Golf 64	3
13.	(Neu)	Jet Force Gemini	1
14.	(Neu)	Worms Armageddon	1
15.	(Neu)	Rainbow Six	1

Donkey Kong 64 hat in beeindruckender Manier die Charts gestürmt und ist direkt auf Platz 2 gelandet. Geschlagen geben musste sich der neue Nintendo-Geniestreich nur dem Phänomen schlechthin: den Spielen Pokémon Rot und Blau. Auf Platz 3 folgt Turok 2, das sich diesen Monats gut erholt hat. Erfreulich ist die gute Platzierung des Wrestling-Spektakels WWF Wrestlemania 2000. Der schwache 13te Platz von Jet Force Gemini überrascht hingegen.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Donkey Kong 64	1
2.	(Neu)	Rainbow Six	1
3.	(Neu)	Armorines	1
4.	(5)	Super Smash Brothers	2
5.	(Neu)	Turok Rage Wars	1
6.	(Neu)	Turok L.d.v.L.	1
7.	(Neu)	WCW Mayhem	1
8.	(2)	Rayman 2	3
9.	(6)	Lego Racers	2
10.	(Neu)	WWF Wrestlemania 2000	1
11.	(14)	Mario Party	9
12.	(WE)	ISS 98	8
13.	(Neu)	Gauntlet Legends	1
14.	(Neu)	RTL World League Soccer	1
15.	(Neu)	Earthworm Jim 3D	1

In den Lesercharts wurde Donkey Kong 64 der Spitzenplatz durch Pokémon Rot/Blau verwehrt, aber bei den Abverkäufen war der Sprung an die Spitze nicht aufzuhalten. Rainbow Six und der Kracher Armorines folgen auf den Plätzen. Bemerkenswert: die doppelte Platzierung des neuen Turok-Titels – einige Fans wollten wohl unbedingt die Originalversion des Acclaim-Hammers. Neu dabei sind unter anderem WCW Mayhem und WWF Wrestlemania 2000.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garten, Nürnberg

1.	(Neu)	Donkey Kong 64	1
2.	(Neu)	Custom Robo	1
3.	(2)	Super Smash Brothers	12
4.	(3)	Pokémon Stadium 2	8
5.	(4)	V-Rally Edition 99	2
6.	(5)	J-League 1999 Perf. Striker 2	5
7.	(6)	Pokémon Snap	10

Auch in Japan macht man sich offenbar gerne zum Affen – Donkey Kong 64 liegt dort verdientermaßen auf Platz 1 der Verkaufscharts. Das futuristische Roboterspektakel Custom Robo hat erwartungsgemäß ebenfalls viele Käufer gefunden. Weiterhin in den oberen Rängen befinden sich die Super Smash Brothers. Was finden die Japaner bloß so toll an dem netten, aber garantiert nicht genialen Beat 'em Up? Ab Platz 3 gibt es nur Positionsverschiebungen.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garten, Nürnberg

1.	(Neu)	Donkey Kong 64	1
2.	(Neu)	WWF Wrestlemania 2000	1
3.	(1)	Pokémon Snap	6
4.	(Neu)	Toy Story II	1
5.	(Neu)	Namco Museum 64	1
6.	(3)	Jet Force Gemini	2
7.	(4)	Super Smash Brothers	8

Nintendo hat es wieder einmal geschafft, einen weltweiten Verkaufshit zu landen. In den USA liegt das Meisterwerk Donkey Kong 64 ebenfalls auf Platz 1 der Verkaufscharts. Auch sonst beweisen die Amerikaner einen guten Geschmack, denn auf der zweiten Position folgt schon das auch von uns hoch geschätzte WWF Wrestlemania 2000. Neu dabei sind diesmal das witzige Jump&Run Toy Story II und die interessante Oldie-Compilation Namco Museum 64.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda Gaiden	5
2.	(4)	Resident Evil 64	7
3.	(2)	Pokémon Stadium	4
4.	(5)	Perfect Dark	19
5.	(3)	Pokémon Snap	5
6.	(8)	Banjo-Tooie	15
7.	(14)	StarCraft 64	8
8.	(WE)	Mission: Impossible 2	7
9.	(12)	GTA	7
10.	(13)	Conker 64	12
11.	(11)	Mario Party 2	4
12.	(Neu)	South Park Rally	1
13.	(Neu)	Toy Story II	1
14.	(6)	Tony Hawk´s Skateboarding	2
15.	(Neu)	Ridge Racer 64	1

Ein Großteil des Spielepulvers ist zur Jahrtausendwende verballert worden, daher stellen sich die Most-Wanted-Charts in diesem Monat relativ unspektakulär dar. Zelda Gaiden ist weiterhin heiß begehrt, und auch Resident Evil 64 und Pokémon Stadium stehen in eurer Gunst ganz weit oben. Mission: Impossible 2 ist wieder in die Hitliste eingestiegen, South Park Rally, Toy Story II und Ridge Racer 64 sind neu dabei. Tony Hawk fiel von Platz 6 auf Position 14.

Heft verpasst?

11/99

12/99

01/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 11/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 12/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 01/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Jump&Run, 1-2 Spieler, GT Interactive

RUFF & TUMBLE

N-ZONE HIT

Tumble staunt: Was bedeutet wohl dieses seltsame Symbol?

Am 25. Februar startet GT Interactive mit dem Jump&Run-Abenteuer Ruff & Tumble einen Großangriff auf eure Nintendo-Konsolen. Also macht euch bereit für die niedlichsten Kinderhelden, die je über einen Spielbildschirm getobt sind.

Trickfilmsequenzen machen die Charaktere richtig liebenswert.

Lustige Monsterporträts sorgen für spannende Spielatmosphäre.

Wer beschützt die Träume der Kinder und sorgt für ruhigen Schlaf? Ruff und Tumble wissen: Es sind die freundlichen Winks – aber viele gibt es nicht mehr, denn der böse NiteKap und sein Helfer Threadbear fangen sie ein und verwandeln sie in böse Albtraumgestalten. Nur 40 Winks sind noch übrig und wer sonst sollte die retten als unser tapferes Geschwisterpaar?! Begebt euch also als Ruff oder Tumble auf die abenteuerliche Rettungsaktion, die euch durch sechs verschiedene Welten mit massig kniffligen Rätseln und lustig-gruseligen Gegnern führt. Um in den vielen Unterlevels erfolgreich zu sein, müsst ihr euch oft in Super-Charaktere verwandeln, denn einige Gegner besiegt ihr nur als Ninja-Kämpfer, Monsterkind, Roboter oder Hofnarr. Dazu müsst ihr in magische Kästen hineinspringen, um mit gewechselter Rolle wieder herauszuhüpfen.

Wenn Ruff zuhaut, sprühen die Funken und fliegen die Sterne – und die Monsterspinne hat nach ein paar Hieben keine Chance mehr.

Furchterregende Gegner wie dieser bewegen sich zum Glück oft so langsam, dass ihr ihnen gewöhnlich problemlos ausweichen könnt.

MEINE MEINUNG!

Ruff & Tumble hat alles, was ich mir von einem guten Jump&Run-Spiel wünsche: Die Charaktere, selbst die Bösewichter, sind zum Verlieben süß, die Animationssequenzen ein wahrer Augenschmaus. Die zu lösenden Aufgaben besitzen genau den richtigen Schwierigkeitsgrad, um Jung und Alt gleichermaßen zu fordern, und auch die Steuerung inklusive frei wählbarer Kameraperspektive lässt keine Wünsche offen. Zwar fällt die Grafik im Vergleich zur PlayStation-Variante etwas ab, dafür bietet aber der neu integrierte Zweispielermodus mehr als genug Ausgleich. Gerade im Geschwisterteam macht die Suche nach den putzigen Winks erst richtig Spaß! Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

IM VERGLEICH

1. Donkey Kong 64	Nintendo	95%
2. Rayman 2	Ubi Soft	94%
3. Banjo-Kazooie	Rare	93%
4. Ruff & Tumble	GT Interactive	87%
5. Tonic Trouble	Ubi Soft	79%

Ruff & Tumble besticht vor allem durch seine lustig-spannende Hintergrundgeschichte, tolle Animationssequenzen, die gute Spielsteuerung und die äußerst niedlichen Charaktere. Leider sind im Vergleich zu so flippigen Kult-Titeln wie Donkey Kong 64 oder Rayman 2 Abstriche zu machen, vor allem im grafischen Bereich, so dass es Ruff & Tumble nicht ganz bis in die Spitzengruppe schafft. Trotzdem ist das Spiel eine durchweg solide und runde Sache mit hohem Spaßfaktor, die wirklich für jedes Alter geeignet ist.

Im Zweispielermodus macht ihr euch gemeinsam auf, um mit doppeltem Spielspaß die lieben Winks vor NiteKap zu retten.

Kein Problem, dank der eingängigen Steuerung mit frei wählbarer Kameraperspektive. Auch der Schwierigkeitsgrad ist so gewählt, dass man gut vorwärts kommt, ohne sich unterfordert zu fühlen. Schön animierte Trickfilmsequenzen und spannend-gruseliger Sound unterstützen darüber hinaus die atmosphärisch dichte Handlung und verleihen den Helden genau die richtige Portion an Niedlichkeit, ohne sie jedoch kitschig wirken zu lassen. Dass zudem ein Zweispielermodus enthalten ist, in dem man sich zusammen als Geschwisterpaar erst so richtig austoben kann, setzt diesem wirklich zauberhaften Jump&Run-Fun die (Spielspaß-)Krone auf.

Matthias Glaser

Als Monsterfrau hat Tumble genug Schlagkraft, um diesen Frankenstein-Verschnitt mit wenigen, gut platzierten Hieben kaltzustellen.

Das ganze Spiel dreht sich um die Rettung der netten, grauen Winks, nur leicht zu finden sind die kleinen Kerlchen wirklich nicht.

INFO

WIE IHR ZUM MONSTER WERDET

Um euch im Verlauf von Ruff & Tumble z. B. in ein Monster zu verwandeln, müsst ihr zuvor einen der magischen Kästen finden, die an vielen Stellen im Spiel versteckt sind. Springt ihr in einen solchen Kasten, kehrt ihr wenige Momente später mit gewechselter Rolle ins Spiel zurück. Die Kiste zerspringt dabei in ihre Einzelteile, aber keine Sorge: Wenn ihr später noch einmal zu ihr zurückkehrt, steht sie wieder unversehrt an ihrem Platz.

Tumble hat endlich einen der magischen Kästen entdeckt.

Der Kasten mit der Pfote verwandelt euch in ein Monster.

Lichteffekte begleiten den Auftritt der verwandelten Heldin.

Als Ninja lässt Tumble ihre Waffe Spuren durch die Luft ziehen.

Zum Öffnen dieser Tür müsst ihr 30 Zahnräder einsammeln.

BEWERTUNG

Titel:	Ruff & Tumble
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	6 Welten
Preis:	Nicht bekannt
Datenträger:	128 MBit
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Eurocom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahre
Sprache:	Dt. Texte
Release:	25. Februar

Grafik:	84%
Sound:	85%
Dauerspaß:	87%
Gesamtwertung:	87%

Beurteilung: Schöne Trickfilmsequenzen, gute Steuerung, niedliche Charaktere und eine abwechslungsreiche Hintergrundstory machen Ruff & Tumble zu einem unblutigen Jump&Run-Spaß, an dem sich Groß und Klein im Zweispielermodus sogar gemeinsam austoben können. Langzeitspielspaß ist da garantiert.

Noch nicht offiziell!
Import Test
In Deutschland erhältlich!

Die Ruhe vor dem Sturm: Ungeduldig wartet man aufs grüne Licht.

Haarsträubende Kurven waren schon immer Ridge Racers Spezialität.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

RIDGE RACER 64

Endlich ist Schluss mit den neidischen Blicken zur PlayStation: Nintendo hat den Racing-Klassiker komplett entstaubt, aufpoliert und schickt nun einen echten Anwärter auf die Rennspiel-Krone an den Start.

Hartgesottene Fans des Original-*Ridge Racer* können aufatmen. Die N64-Version des Klassikers verzichtet auf die etwas eigenwillige Fahrphysik einiger Nachfolger wie zum Beispiel *Ridge Racer Type 4* und besinnt sich auf die Qualitäten des Originals. Euch erwartet also ein Arcade-Rennspiel erster Güte, in dem der Gummi qualmt, wenn man mit quer gestellten Reifen um die Kurven schlittert. Korrekturen haben die Entwickler in erster Linie an der Qualität der Grafikdarstellung sowie am Spielumfang vorgenommen. *Ridge Racer 64* enthält alle Strecken des Original-*Ridge Racer*, alle Strecken aus *Ridge Racer Revolution* sowie drei Strecken exklusiv für die N64-Version. Durch diese Kurse könnt ihr mit insgesamt 28 Wagen rasen, von denen euch aber nur vier von Anfang an zur Verfügung stehen. Die restlichen Flitzer müsst ihr euch erst durch gute Fahrleistungen verdienen. Diese zu erbringen erfordert allerdings ein wenig Übung. Rammt ihr eine Bande oder einen der anderen Wagen, verliert ihr an Geschwindigkeit und hetzt erst einmal dem Feld hinterher. Das gekonnte Driften in den Kurven ist hier der Schlüssel zum Erfolg.

N-ZONE HIT

Nebellos glücklich ...

Neben dem hervorragenden Fahrgefühl sind es vor allem die grafischen Eigenschaften, die *Ridge Racers* Platz in der Formel 1 der Rennspiele sichern. Qualmende Reifen, Abriebspuren auf den Strecken, Nachtfahrten bei Scheinwerferlicht, eine Fülle von Details in der Streckenumgebung – die Liste der Spielereien ließe sich problemlos fortsetzen. Neben diesen umfangreichen grafischen Extravaganzen ist es vor allem die allgemeine Rasanz in der Grafikdarstellung, die für das richtige Rennfeeling sorgt. Die Engine muss hierbei nicht einmal auf ominösen Nebel zurückgrei-

Auf ins Gewühl: In wilden Gemengen wie diesem wird es äußerst knifflig, Kollisionen mit anderen Wagen zu vermeiden.

MEINE MEINUNG!

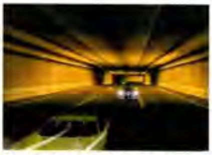
Schade, dass es neben dem Rumble Pak nicht auch ein „Geruchs-Pak" gibt, das den Duft von Gummi und Auspuffgasen im Zimmer verströmt. Zum einen wäre das Rennvergnügen dann perfekt, zum anderen wäre es die logische Konsequenz aus der Detailverliebtheit, die Ridge Racer 64 ansonsten an den Tag legt. Meine persönliche Lieblingsspielerei sind die wunderschönen Scheinwerfereffekte. Ansonsten überzeugt mich als Multiplayer-Fan vor allem der exzellente Mehrspielermodus. Jeder, der sich auch nur ein wenig für Rennspiele interessiert, kommt an diesem Juwel nicht vorbei. *André*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

fen, die Framerate bleibt auch bei großer Sichtweite erstaunlich hoch. Der hämmernde Technosound und wilde Kollisionsgeräusche tragen ihren Teil zum Geschwindigkeitsrausch bei, obwohl die Musikuntermalung auf Dauer etwas nervig wird. Wollt ihr eine Pause vom hektischen Rennbetrieb gegen den Computer einlegen, könnt ihr im Werkstatt-Modus die Farbe eures Wagens beliebig ändern oder eure Fähigkeiten im Splitscreen-Mehrspielermodus gegen bis zu drei Gegner unter Beweis stellen. Mit seiner ersten Produktion hat das neue NOA-In-House-Entwicklungsteam mit dem Namen Nintendo Software Technology ganze Arbeit geleistet und dem Namco-Klassiker einen mehr als würdigen Auftritt auf dem N64 verschafft.

André Horn

Weite Sicht ohne Nebel macht das Fahrgefühl perfekt.



Die Scheinwerfereffekte gehören zu den schönsten Elementen im Spiel.

BEWERTUNG

Titel:	Ridge Racer 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	5 Kurse
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Nein
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
BRD-Release:	2000
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	89%
Sound:	84%
Dauerspaß:	89%
Gesamtwertung:	89%

Beurteilung: Hervorragende Grafikdarstellung, exzellentes Fahrgefühl, viele Wagen und ein technisch einwandfreier Mehrspielermodus sorgen für ungetrübten Langzeit-Spielspaß. Nintendo hat die Stärken des Originals erhalten und mit einigen Innovationen versehen – Ridge Racer 64 fährt locker an die Spitze des Rennspiel-Genres und verdient sich seinen Platz auf dem Siegertreppchen.

Game It!

Titel des Monats Februar (PSX)
Le Mans 24 89,99
incl. Versandkosten!!!

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ Game It!- D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Army Men 3D	89,99
Army Men Air Attack	89,99
Carmaggeddon dt.	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honour*	89,99
Rainbow 6	89,99
Toy Story 2*	94,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

SONY PSX
NINTENDO N64
Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

Vidis Dual Force Wheel + GTA2 oder Driver 169,99

Sonic+Virtua Fighter 3+ Sega Rally 2 299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!

ACTION FIGUREN
N64 HARDWARE
DREAMCAST HARDWARE
DREAMCAST SOFTWARE
Geheimtip des Monats: Shadow Man 84,99
PSX HARDWARE

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!
12277 Berlin
16761 Hennigsdorf
19322 Wittenberge
21335 Lüneburg
35625 Hüttenberg
63667 Nidda
64283 Darmstadt
64625 Bensheim
66953 Pirmasens
70372 Stg-Cannstatt
71032 Böblingen
72070 Tübingen
76726 Germersheim
76829 Landau
78647 Trossingen
79098 Freiburg
87435 Kempten
87700 Memmingen
88131 Lindau
89073 Ulm
90762 Fürth
92224 Amberg
95615 Marktredwitz

Drei gegen einen: Solche Spielmodi sorgen für reichlich Abwechslung bei spannend-spaßigen Multiplayer-Partys.

Wer bis zum Ablauf der Zeit die meisten Pilze im Körbchen gesammelt hat, gewinnt bei diesem witzigen Minispiel.

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO PARTY 2

Mario Party erwies sich als eines der spaßigsten Multiplayer-Spiele überhaupt – beim Nachfolger sieht das nicht anders aus!

Die Entwickler von Hudson Soft haben zum zweiten Mal die Nintendo-Superstars in ein mit Minigames voll gepacktes Brettspiel gesteckt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Sterne und Münzen einzusammeln. Je nachdem, auf welches Spielfeld ihr geratet, müsst ihr zu diesem Zweck an einem anderen Minispiel teilnehmen, wobei es hier insgesamt 64 verschiedene gibt. 20 der beliebtesten Disziplinen aus dem Vorgänger finden sich auch in *Mario Party 2* wieder. Teilweise spielt ihr alleine, doch meistens werden die anderen Spieler ins Geschehen eingebunden – je nach Spiel müssen sich zwei oder gar drei Spieler gegen die anderen verbünden. Es gibt auch unterschiedliche Duelle zwischen zwei Spielern – so müsst ihr euch etwa auf dem Pirate-Land-Spielbrett mit Schwertern bekämpfen. Grundsätzlich hat jeder Level seine besonderen Eigenheiten. Auf dem Space-Land-Spielbrett könnt ihr beispielsweise von Bowsers Laser getroffen werden, wenn ihr im falschen Moment am falschen Ort seid – das unglückliche Opfer verliert in so einem Fall alle Münzen! Übrigens ändert sich die Kleidung eurer Spielfiguren dem jeweiligen Spielbrettthema entsprechend. Einzelspieler können einen Quest-Mode anwählen, doch ist dieser nicht annähernd so spaßig wie ein Multiplayer-Spieldurchgang.

Michael Pruchnicki

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

Nachdem die Schallplatte sich nicht mehr dreht, müsst ihr schnell den Zielpunkt erreichen.

Der stets wütende Wario bewegt sich in seinem modischen Weltraumanzug über das futuristische Space-Land-Spielfeld.

Das Duell ist eines der neuen Minispiele im Zusammenhang mit dem Pirate-Land-Spielfeld.

MEINE MEINUNG!

Wie schon die erste Mario Party dürfte auch die zweite Nintendo-Fete ein voller Erfolg im Multiplayer-Bereich werden. Viel geändert hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht, so daß Einzelspieler hier erneut eher gelangweilt sein werden. Da der Großteil der Minigames ausgetauscht wurde, entzieht sich das Spiel der üblichen Frage „Brauche ich den Nachfolger wirklich, wenn ich den ersten Teil schon habe?" – denn in diesem Fall ist es gerade für echte Fans des Vorgängers ein Pflichtkauf! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Mario Party 2
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Levels:	5+Bretter, 64 Minispiele
Save Game:	Ja (Modul)
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Nein
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
BRD Realease:	2. Quartal 2000
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 82%
Sound: 75%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: **83%**

IMPORT

Beurteilung: Mario Party 2 bietet trotz kleiner Veränderungen die gleichen Vorzüge und Nachteile wie der Vorgänger. Für Einzelspieler eher langweilig, mit mehreren Freunden ein toller Multiplayer-Spaß.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Mitsui

TOP GEAR RALLY 2

Mit Spurenelementen des PlayStation-Klassikers Gran Turismo und unendlich vielen Streckenvariationen will Mitsui mit Top Gear Rally 2 die N-Zone-Wertung (84%) des Vorgängers noch toppen.

Herzstücks des Spiels sind fünf Cups, wobei man sich den Zugang zu diesen Meisterschaften allerdings durch das Absolvieren verschiedener Lizenzprüfungen (die Parallele zu *Gran Turismo*) erst hart erarbeiten muss. Da die Steuerung zickig und schwammig ist, sind diese Tests zudem eine gute Möglichkeit, um zu lernen wie die Boliden (unter anderem gibt es Flitzer von Mitsubishi, Subaro und Toyota) in den Griff zu kriegen sind. Wenn ihr mit Gegnern kollidiert, Mauern und ähnliche Hindernisse streift oder einen satten Crash hinlegt, werden Teile eures Gefährts beschädigt, was das Fahrverhalten deutlich beeinträchtigt. Für Multiplayer-Fans wird übrigens einiges geboten: Neben Splitscreen-Einzelrennen für bis zu vier Spieler, können zwei Zocker gleichzeitig an einer Meisterschaft teilnehmen. Der technische Rahmen ist generell leider nicht gerade ansprechend. Die Darstellung ist wenig detailliert, und das Aufpoppen von Bildelementen sowie unschöne Clippingfehler sind ebenfalls zu verzeichnen. Dafür kann das Spiel mit einem echten Highlight aufwarten: Wer das reguläre Streckenpaket erfolgreich absolviert hat, bekommt durch den integrierten Zufallsgenerator neue Pisten in unbegrenzter Stückzahl geboten.

Marco Marzinkowski

Die Richtungpfeile machen die Rallyes etwas leichter.

Die Multiplayer-Duelle lassen Rasanz und Dynamik vermissen.

BEWERTUNG

Titel:	Top Gear Rally 2
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	Unendlich
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Sprache:	engl. Texte und Sprache
Release:	Februar

Grafik:	73%
Sound:	74%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	79%

Beurteilung: Top Gear Rally 2 bietet Langzeitmotivation satt, kann aufgrund der Schwächen in den Bereichen Steuerung und Grafik aber keinen Hit einfahren.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Westfalenhallen Dortmund

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau

täglich 9-18 Uhr

16.–20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

- 25 Jahre Personalcomputer
- @ir Brush auf Computer-Hardware

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: (02 31) 12 04-521 u. 525 · Telefax: (02 31) 12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

WWW.GAMECENTRAL.DE

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

THQ Games für Game Boy Color - mehr Fun und Farbe. Mehr Features. Überall. Jederzeit.
Fifa 2000 – grenzenlose Fußball-Action. 5 Spielmodi. Original Teams. **NHL 2000** – offensive Eishockey-Power. Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** – American Football at its best: Original Spieler und alle Teams. **Tiger Woods PGA Tour 2000** – Golf ohne Handicap: 6 Pros, 18-Loch, 4 Spielmodi. **Micro Machines 1&2TwinTurbo** – ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** – Jump'n Run-Action; neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** – Das Logical-Prinzip: wer's knackt, gewinnt!
WWF Wrestlemania 2000 – Alle original Wrestler, knallharte Action!

THQ. GameBoy's friend.

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and ma
license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Elec
Double-D symbol are trademarks of Dolby laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rig
Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. © 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used her

Jump&Run, 1 Spieler, Konami

CASTLEVANIA
LEGACY OF DARKNESS

Die 64-Bit-Neuauflage der legendären Castlevania-Serie geht in die zweite Runde. Kann Konami mit Legacy Of Darkness an alte Glanzzeiten anknüpfen?

Das neue *Castlevania* ist eine direkte Weiterentwicklung des Vorgängers. Die Grafikengine wurde übernommen und bietet nun (mit Expansion Pak) optional eine hohe Auflösung, die allerdings mit Ruckeleinlagen erkauft wird. Wie beim Vorgänger habt ihr mehrere Spielfiguren zur Wahl, wobei euch anfangs nur der Wolfsmensch Cornell zur Verfügung steht – die anderen drei, unter anderem Carrie und Reinhard aus dem Vorgänger, müsst ihr

Alte Gegner mit neuen Waffen schlagen: Cornell bekämpft hier im zweiten Abschnitt als Werwolf das Riesenskelett aus dem ersten Teil.

In den Fängen des Seemonsters: Einige der unzähligen Zwischen- und Endgegner sind wie schon beim Vorgänger riesig geworden.

GameBoys.

THQ
WWW.THQ.DE

VERTRIEB: ABC SPIELESPASS GmbH • THQ • Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

e reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the erved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League e trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Neuer Grafikeffekt, alter Übersetzungsfehler: „Power-Up" wird merkwürdigerweise im Deutschen immer noch zu „Posten laden".

Erneut müsst ihr im Gartenlabyrinth einen kleinen Jungen vor den Angriffen eines kettensägenschwingenden Frankenstein-Verschnitts retten.

erst freispielen. Für Langzeitmotivation ist gesorgt, denn damit ändert sich auch der Spielablauf deutlich. Mit Cornell könnt ihr eure gesammelten Edelsteine einsetzen, um euch kurzfristig in einen Werwolf zu verwandeln und stärker auszuteilen. Die Suche nach eurer Schwester Ada führt euch ins Schloss von Graf Dracula, wobei die Levels sich weitgehend mit denen aus dem Vorgänger decken. Erst nachdem ihr im Garten einige einfache Rätsel gelöst habt, gelangt ihr wieder in wirklich neue Abschnitte. Die Steuerung ist ebenso gelungen wie beim Vorgänger, so dass auch schwierigere Kletter- und Spring-Passagen mit etwas Übung kein Problem darstellen. Der meist unauffällige Soundtrack ist ordentlich, doch oft genug hört ihr außer euren Schritten nicht viel.

Michael Pruchnicki

Im Kunstturm braucht ihr die Sonnen- und Mondkarten öfters.

MEINE MEINUNG!

Legacy Of Darkness ist insgesamt genauso gut wie der Vorgänger. Erneut ist die Grafik zu blass und der HiRes-Modus mit Expansion Pak wäre nett, wenn er nicht so ruckeln würde – letztendlich habe ich hier die flüssigere LoRes-Version vorgezogen. Kenner des Vorgängers werden sich bei den teilweise aufs Dreisteste recycelten Leveln langweilen – selbst die Endgegner greifen mit den alten Attacken an! Ansonsten kann das Gameplay gefallen: Die neuen Levels sind gut gelungen und das Spiel ist schön umfangreich, so dass Fans hier trotz aller Kritik ruhig zugreifen können. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Castlevania – Legacy Of Darkness
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Save Game:	Na
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	14+ Levels, 4 Spielfiguren
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128-Mbit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami C.E. Kobe
Sprache:	dt. Texte, engl. Sprache
Release:	Ende Februar

Grafik:	68%
Sound:	74%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	83%

Beurteilung: *Bis auf den ruckeligen HiRes-Modus mit Expansion Pak hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan, einige direkt recycelte Level sprechen hier Bände. Damit ist auch das zweite N64-Castlevania ein unterhaltsames Jump&Run mit schwächelnder Grafik.*

NUCLEAR STRIKE 64

Nur erbitterte Fans widmen sich mit Nuclear Strike 64 der modernen Form der Terroristenbekämpfung.

Kampftaktik: Zerstört das Radar, um den Feind blind zu machen.

Damit der Weltfrieden nicht dadurch gekippt wird, dass die falschen Leute über Atomwaffen gebieten, stemmt ihr euch mit diversen Flug- und Fahrzeugen gegen ein Terroristenheer. Eure Missionen umfassen taktische Rettungs-, Zerstörungs- und Kommandoaufgaben. Abgesehen davon, dass in *Nuclear Strike 64* vielleicht ein paar Panzer mehr gleichzeitig unterwegs sind, fällt der Titel sogar gegenüber den 16-Bit-*Strike*-Vertretern wegen der blassen Farbgebung, des holpernden Scrollings und der verwaschenen Grafik merklich ab.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel:	Nuclear Strike 64
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Levels:	12 Szenarien
Preis:	DM 139, 95
Datenträger:	128-M Bit-Modul
Hersteller:	THQ
Entwickler:	PCP&L
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache
Release:	Januar

Grafik: 64%
Sound: 58%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **69%**

PAPERBOY

Ein Klassiker kehrt zurück – Midway überträgt den Alltag eines Zeitungsboten in die dritte Dimension.

Wenn ihr den Wurfknopf gedrückt haltet, zielt ihr genauer.

Mit zahlreichen Veränderungen geht der Arcade-Oldie nun auch auf dem Nintendo 64 an den Start. Ihr verteilt vom Fahrrad aus Zeitungen an Abonnenten und werbt mit guten Leistungen zusätzliche Kunden. Neu an dieser Fassung ist unter anderem, dass ihr eure Route selbst bestimmen könnt und Empfänger auf beiden Straßenseiten versorgen müsst. Die Steuerung ist gelungen und das Spiel macht trotz des einfachen Spielprinzips Spaß. Schade nur, dass die Entwickler die Grafik bewusst simpel hielten und auch der Sound nicht begeistern kann.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Paperboy
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	25+
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	High Voltage
Sprache:	Englisch
Release:	März 2000

Grafik: 58%
Sound: 53%
Dauerspaß: 76%
Gesamtwertung: **65%**

SPACE INVADERS

Import Test

Der Shooter-Oldie Space Invaders sorgt für simple Ballerorgien mit nettem Nostalgie-Bonus.

Versteckt sich in diesem Bild ein Videospiel-Klassiker?

Es gibt nur eine Handvoll Spiele, die wirklich jeder kennt. *Space Invaders* gehört dazu. In den ersten Spielminuten stellen sich dann auch gleich wohlige Nostalgie-Gefühle ein. Leider können diese nicht über das nach heutigen Maßstäben nur mittelmäßige Gameplay hinwegtäuschen. Der Zahn der Zeit nagt unerbittlich an dem einstmals suchterzeugenden Spielprinzip. Auch die wenigen vorhandenen Innovationen (Extrawaffen, Endgegner und ein Mehrspielermodus) sorgen nicht für Langzeitmotivation. Nur Nostalgiker können bedenkenlos zugreifen.

André Horn

BEWERTUNG

Titel:	Space Invaders
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Levels:	100
Hersteller:	Activision
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 45%
Sound: 50%
Dauerspaß: 70%
Gesamtwertung: **68%**

IMPORT

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

N-ZONE HIT

Die furiose Straßenschlacht geht in die zweite Runde – und kann erneut einen Hit einheimsen!

Selten wurden Autoschlachten actionreicher präsentiert.

Die Mischung aus Renn- und Ballerspiel kann auch in der Neuauflage überzeugen. Die neuen Features ermöglichen euren Fahrzeugen das Gleiten durch die Stages oder die Fortbewegung im Wasser. Nach wie vor erledigt ihr alleine oder zu zweit zusätzliche Aufträge oder liefert euch mit Freunden im Vier-Spieler-Splitscreen heiß umkämpfte Multiplayer-Gefechte. Mit Expansion Pak genießt ihr hochauflösende Grafik. Action-Fans können auch bei der zweiten Herausforderung auf jeden Fall bedenkenlos zugreifen!

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Vigilante 8: 2.Herausforderung
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	12
Preis:	DM 129,95
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Sprache:	Dt. Texte/engl. Sprache
Release:	Anfang Februar 2000

Grafik: 87%
Sound: 76%
Dauerspaß: 88%
Gesamtwertung: **87%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

64DD

Kann man ein japanisches 64DD mit einer PAL-Konsole an einem PAL-Fernseher benutzen?

N-ZONE Wegen der Unterschiede zwischen der europäischen PAL-Norm und der japanischen NTSC-Norm ist es nicht möglich, ein japanisches 64DD mit einer PAL-Konsole an einem PAL-Fernseher zu benutzen. Du benötigst ein japanisches Nintendo 64 sowie einen Fernseher, der das japanische NTSC-Signal mit einem Bildaufbau von 60 Hz darstellen kann.

Werden die Spiele *SimCity 64* und *F-Zero-X-Expansion Kit* auch über englische Bildschirmtexte verfügen?

N-ZONE Da das 64DD nur für den japanischen Markt entwickelt wurde, ist es eher unwahrscheinlich, dass die von dir genannten japanischen Spiele über englische Bildschirmtexte verfügen werden.

Wie viel wird die N-Zone nach der Einführung des Euro kosten?

N-ZONE Wenn man sich an dem derzeitigen Stand des Euro orientiert, musst du zukünftig 1,99 Euro am Kiosk für die N-Zone zahlen. Bis es so weit ist, kann allerdings noch eine ganze Menge passieren!

Enrica Tessmer

CASTLEVANIA 2

Wird es wieder eine Villa wie im ersten Teil von *Castlevania* geben und wenn ja, wird sie komplett neu gestaltet werden?

N-ZONE Auch im zweiten Teil des gruseligen Vergnügens stöbert ihr in der bekannten Villa herum, wo euch zahlreiche neue Rätsel erwarten.

Kann man nur Cornell steuern oder gibt es noch einen anderen Charakter, der zur Verfügung steht?

N-ZONE Neben Cornell stehen euch noch drei weitere Charaktere zur Verfügung, diese müssen jedoch erst freigespielt werden.

Könntet ihr nicht einmal ein Poster von *Castlevania 2*, *Donkey Kong 64* oder *Ruff & Tumble* abdrucken? Darüber würde ich mich sehr freuen.

N-ZONE Deine Bitte um ein Poster von *Ruff & Tumble* können wir mit dieser Ausgabe erfüllen – wir hoffen, das Motiv gefällt dir.

Malte Krehlau

SPORTLICH

Wann kommt FIFA 2000 offiziell für das N64 heraus?

N-ZONE Leider bringt Electronic Arts *FIFA 2000* nicht für das Nintendo 64 heraus. Vielleicht tröstet dich unser aktueller Bericht zu dem viel versprechenden *ISS 2000* von Konami, das alle Fußballfans begeistern dürfte.

Gibt es einen Nachfolger von Mario Golf 64?

N-ZONE Bis jetzt hat Nintendo noch keine Angaben über einen eventuellen Nachfolger des genialen Golfvergnügens verlauten lassen. Aufgrund des großen Erfolgs von *Mario Golf 64* ist ein weiterer Auftritt des Klempners auf dem Fairway durchaus möglich.

Dominik Schneider

SKATEN UND WRESTLING

Wird es bei *Tony Hawk's Skateboarding* mehr Strecken geben als bei der PlayStation-Version?

N-ZONE Nach dem jetzigen Stand der Dinge wird es wie in der PlayStation-Version zehn Areale geben, die ihr mit dem Skateboard unsicher machen könnt.

Für welches Spiel würdet ihr euch entscheiden – *WCW Mayhem* oder *WWF Wrestlemania*?

N-ZONE Wir favorisieren aufgrund der genialen Spielbarkeit und des umfangreichen Gameplays *WWF Wrestlemania 2000*, so kannst du z. B. auch Cage-Matches austragen, was bei *WCW Mayhem* nicht möglich ist.

Hendrik Sender

NINTENDO-FRECHHEIT?

Ich bin sauer auf Nintendo: Ich wollte mir zu Weihnachten eigentlich *Donkey Kong 64* kaufen. Im Geschäft fiel mir auf, dass es das Spiel nicht ohne Expansion Pak gibt. Ein Expansion Pak habe ich mir aber vor einem halben Jahr schon für *Star Wars Episode I Racer* gekauft. Daraufhin habe ich bei Nintendo nachgefragt. Mir wurde gesagt, dass Nintendo „freundlicherweise" jedem anböte, sein altes Expansion Pak einzuschicken. Dafür gäbe es ein Lösungsbuch – sogar für *Donkey Kong 64* (Preis: DM 25,-) – sozusagen „als Geschenk" ... es ist ja Weihnachten. Nun brauche ich dieses Lösungsbuch nicht (es gibt ja die N-Zone). Außerdem ist der Preis für Lösungsbuch und Expansion Pak leider auch nicht ganz der Gleiche. Nun denke ich, dass ein Unternehmen wie Nintendo nicht auf diese Art und Weise mit seinen zahlenden Kunden umgehen sollte.

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Könntet ihr euch nicht darum kümmern, dass z. B. *Donkey Kong 64* schnellstmöglich auch ohne Expansion Pak angeboten wird oder dass die angeblich wenigen Leute mit Expansion Pak von Nintendo nur das Modul zugeschickt bekommen – für den normalen Spielepreis von DM 99,-? Es müsste doch auch andere Nintendo-Spieler geben, die dieses Vorgehen nicht verstehen können.

N-ZONE Du bist nicht der einzige, der über die Entscheidung von Nintendo bezüglich *Donkey Kong 64* verärgert ist. Wir können jedoch leider keinen Einfluss auf die Verkaufsplanung von Nintendo nehmen, so dass auch in Zukunft wohl nur ein *Donkey Kong 64* mit Expansion Pak in den Verkaufsregalen stehen wird.

Dieter Prada

BILDER UND RPG-FEEN

Woher bekommt ihr die Bilder der Spiele?

N-ZONE Die Bilder für unsere Artikel erstellen wir zum größten Teil selbst, indem wir das N64 mit einem PC verbinden. Mit Hilfe eines so genannten „Grabber"-Programmes können dann Screenshots aus dem Spiel gemacht werden.

Wird es bei *Zelda: Gaiden* wieder so eine nervige Fee geben?

N-ZONE Vor kurzem wurde der offizielle Name des *Zelda*-Nachfolgers bekannt gegeben. Danach wird der heiß ersehnte Titel den Namen Legend *of Zelda: Mask of Mujula* tragen. Die „nervige" Fee ist natürlich wieder mit von der Partie und wird im zweiten Teil der Sage Verstärkung erhalten.

Kommt *Zelda: Gaiden* für das N64 oder für den Dolphin?

N-ZONE *Zelda: Gaiden* ist bislang nur für das N64 in der Entwicklung. Aufgrund der Beliebtheit von Link und seinen Abenteuern kann man jedoch davon ausgehen, das auch auf dem Dolphin ein *Zelda* erscheinen wird.

Was bedeutet die Abkürzung „RPG" ?

N-ZONE Die Abkürzung „RPG" steht für das Genre „Role Playing Game", zu Deutsch „Rollenspiel".

Jawis Philipp

SPIELE-LEXIKON

Wie wäre es denn, wenn ihr das Spiele-Lexikon ein bisschen ausführlicher macht? Die Zahl der Spieler, die Modulkapazität oder die Information, ob das Spiel das Rumble Pak, das Controller Pak oder das Expansion Pak unterstützt, wären doch gute Verbesserungen. Was haltet ihr von dem Vorschlag?

N-ZONE Erst einmal vielen Dank für deine konstruktive Kritik. Wenn wir deine Vorschläge jedoch in das Spiele-Lexikon integrieren würden, bekämen wir ernsthafte Platzprobleme. Das Spiele-Lexikon ist mehr als eine Gesamtübersicht über die bislang und demnächst erscheinenden Spiele für das N64 gedacht, alle von dir erwähnten Informationen finden sich in den Wertungskästen der Testrubrik.

Hendrik Vernhagen

ZUKUNFTSPLÄNE

Wie sehen denn die Zukunftspläne der N-Zone aus? Werdet ihr in Zukunft über das Nintendo 64, den Game Boy und den Dolphin berichten?

N-ZONE Wir werden auch künftig versuchen, euch immer brandaktuell über die neuesten Nintendo-Games sowie neue Erscheinungen im Hardwarebereich zu informieren. Dabei liegt das Hauptaugenmerk neben dem Nintendo 64 und dem Game Boy natürlich auf Nintendos neuer Wunderkonsole Dolphin. Sobald wir neue Informationen rund um den Dolphin aufschnappen, könnt ihr diese in den nächsten Ausgaben der N-Zone finden.

Manfred Schneider

Star Wars Episode I

Mich würde interessieren, ob nun eine N64-Umsetzung von *Star Wars: Die Dunkle Bedrohung* erscheinen soll.

N-ZONE Die N64-Version des Action-Adventures wurde leider definitiv gestrichen. Möglicherweise darf man erst auf der nächsten Nintendo-Konsole mit neuen *Star Wars*-Abenteuern rechnen.

Lukas Jakob

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	☐	☐	☐
SNES	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐

3. Wie gefällt dir die aktuelle Titelseite (Nintendo-Stars)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ☐ Ja ☐ Nein
Game-Boy-News ☐ Ja ☐ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)? Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☐ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Pokémon-Aufkleber	___	☐	☐	☐
Pokémon-Zone	___	☐	☐	☐
Banjo-Tooie	___	☐	☐	☐
ISS 2000	___	☐	☐	☐
Int. Track & Field 2000	___	☐	☐	☐
ECW Hardcore Revolution	___	☐	☐	☐
Ruff & Tumble	___	☐	☐	☐
Ridge Racer 64	___	☐	☐	☐
Mario Party 2	___	☐	☐	☐
Top Gear Rally 2	___	☐	☐	☐
Castlevania 2	___	☐	☐	☐
Paperboy 64	___	☐	☐	☐
Nuclear Strike 64	___	☐	☐	☐
South Park Rally	___	☐	☐	☐
Vigilante 8: 2. Herausforderung	___	☐	☐	☐
Jet-Force-Gemini-Lösung	___	☐	☐	☐
Donkey-Kong-64-Lösung	___	☐	☐	☐
Pokémon-Starkarten	___	☐	☐	☐

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 2/2000)
Ausgabe: _____/_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 2 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Nachdem wir den Jahrtausendwechsel sicher überstanden haben, ging das neue Spielejahr gleich gut los. Zum witzigen Jump&Run Rocket – Robot on Wheels hat uns Ubi Soft hochoffizielle Cheats in rauen Mengen zukommen lassen. Wenn ihr eher auf Ballerorgien steht, dann haben wir auch was für euch – ein paar praktische Kniffe zu Nuclear Strike 64. Beide Spiele sind nicht euer Ding? Ihr wollt lieber eine außerirdische Insektenbrut locker in ihre Schranken weisen? Kein Problem, denn auch zu Armorines haben wir Tipps aufgespürt. Viel Spaß! Euer Marco Marzinkowski

Rocket – Robot on Wheels (D)

Um die Cheats zu aktivieren, müsst ihr ein laufendes Spiel pausieren und dann die unten stehenden Kombinationen eingeben. Drückt die Tasten nicht gleichzeitig, sondern hintereinander. Wenn ihr es richtig macht, ertönt ein Signal.

Geringe Schwerkraft: Z, R, Z, R, Steuerkreuz nach unten, R, R, Steuerkreuz nach rechts, Steuerkreuz nach rechts und R.

Supersprung: Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, Z, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach oben, R, Steuerkreuz nach oben und Z.

Supergriff: Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach links, Steuerkreuz nach rechts, Z, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach rechts, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach unten und Steuerkreuz nach links.

Supertempo: Z, Steuerkreuz nach rechts, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, R, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach links und Steuerkreuz nach oben.

Alle Fahrzeuge: Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, Z, R, Steuerkreuz nach links, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach links, Steuerkreuz nach unten und Steuerkreuz nach unten.

Schwerer Rocket: Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach rechts, Steuerkreuz nach rechts, R, Steuerkreuz nach rechts, R, Z, R, R und Steuerkreuz nach oben.

Alle Cheats deaktivieren: Steuerkreuz nach oben, Z, Steuerkreuz nach rechts, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, R, Steuerkreuz nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach unten und Steuerkreuz nach oben.

Armorines (D)

Die Cheats sind im entsprechenden Menü einzugeben.

Alle Cheats:
GOLDENPIE
Zugang zu allen Levels:
SKIPPY
Alle Waffen:
LOADED
Weiblicher Trooper im Multiplayer-Modus:
GODDESS
Gott-Modus:
GODLY
Unbegrenzte Munition:
SORTED
Unsichtbarkeit:
HIDEANDSEEK
Schneller rennen:
SONIC (was wohl Sega dazu sagt)
Wireframe-Modus:
SKETCHY

Und wenn die Insekten auch in Scharen auf euch losgehen, mit unseren Tipps werdet ihr sie erledigen.

Nuclear Strike (D)

Gebt die folgenden Kombinationen ganz einfach als Passwort ein, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

Unverwundbarkeit: CPPLM,
Vierfacher Schaden: PCPNL,
Rüstung um 50% verstärkt: BDGFK

Cheats & Codes Classic

Bust-a-Move 2 (US)

Ihr wollt völlig neue Puzzle-Welten betreten? Okay, dann drückt beim Titelbildschirm die L-Taste, Steuerkreuz nach oben, die R-Taste und Steuerkreuz nach unten. Nun erscheint ein kleiner grüner Kerl. Wenn du dann in den Puzzle-Modus gehst, sollte eine weitere Option zu deiner Verfügung stehen.

NHL Breakaway 98 (D)

Tore schießen leicht gemacht. Nachdem du das Spiel begonnen hast, gehst du, indem du die Start-Taste drückst, in die Spieleinstellungen. Selektiere dann die Controllerauswahl und wechsle zur gegnerischen Mannschaft. Wähle dann in den Team-Optionen „Pull Goalie" an. Im Spiel hat die gegnerische Mannschaft nun keinen Torhüter mehr und du kannst deine Treffer locker vom Hocker erzielen.

Komplettlösung

DONKEY KONG 64

Donkey Kong 64 ist ein immens umfangreiches Spiel; von der Hauptinsel aus geht es in acht riesengroße Levels, von denen jeder über 100 Gegenstände pro Kong enthält.
Für alle verzweifelten Freizeit-Kongs unter euch verraten wir im ersten Teil unserer umfangreichen Komplettlösung, wo ihr jeden einzelnen Gegenstand für alle fünf Charaktere findet.

F: Ich bin in DK´s Baumhaus - und nun?

A: Hier ein kurzer Überblick über die Aufgaben, die es zu bewältigen gilt, um den ersten Level betreten zu können. Vom Baumhaus aus geht es erst einmal ins Labor zu Cranky. Er wird euch anweisen, den Trainingskurs zu absolvieren. Habt ihr diesen hinter euch gebracht, begebt ihr euch zum Höhleneingang auf der gegenüberliegenden Seite des Geländes und dort zum Ausgang, wo ihr drei Münzen findet. Nun geht ihr zurück zu Cranky und eignet euch den Primaten-Power-Special-Move an. Verlasst nun das Gelände durch den Tunnel; er ist durch einen Wegweiser mit der Aufschrift „Way out" ausgewiesen. Sobald ihr euch draußen auf der Hauptinsel wiederfindet, solltet ihr eine Insel mit einer Höhle direkt vor euch sehen. Schwimmt dorthin und betretet die Höhle. Sprecht mit K. Lumsy, dem großen Kremling im Käfig. Er wird euch mit einigen Hintergrundinformationen versorgen und dann den ersten Level öffnen – Tropen Trubel. Der Eingang zu diesem Level befindet sich ganz in der Nähe der fünf Teleporterplatten auf der Hauptinsel.

F: Wie befreie ich alle Kongs und hat dies Einfluss auf die Reihenfolge, in der ich die Levels spiele?

A: Die folgenden Tipps verraten euch, wie ihr die ersten drei Kongs (Diddy, Tiny und Lanky) befreien könnt, da sie sich alle innerhalb der ersten zwei Levels befinden. Chunky dagegen findet ihr erst in der Fabrik Fatal, die wir im nächsten Teil unserer Komplettlösung genauer unter die Lupe nehmen werden. Ihr könnt natürlich eigenständig weiterspielen und ihn befreien, seid dann aber auf euch allein gestellt. Diddy findet ihr im Tropen Trubel, Tiny und Lanky sind in den Tiefen der Azteken Arena eingeschlossen. Das bedeutet, dass ihr erst den ersten Level durchspielen und den Boss besiegen müsst, um die Azteken Arena betreten und die beiden Kongs befreien zu können. Ihr solltet danach am besten erst einmal in den Tropen Trubel zurückkehren und den Level mit den zwei neuen Kongs vervollständigen, bevor ihr euch in die Azteken Arena wagt. Wenn ihr die Reihenfolge nicht einhaltet, besteht bald akute Verwirrungsgefahr.

F: Wo finde ich die Bananenkamera?

A: Ihr werdet die Bananenkamera unbedingt benötigen, um alle Levels wirklich komplett durchspielen zu können, da sich in jedem Level zwei der verlorenen Bananenfeen verbergen. Ihr könnt die Kamera allerdings erst bekommen, wenn euch Tiny Kong mit ihrer Kleini-Tiny Fähigkeit zur Verfügung steht. Spielt also solange, bis ihr sie befreit habt (die Komplettlösung im Anschluss verrät euch, wie ihr das anstellt und zeigt euch auch, wo ihr die Bananenfeen dann später findet) und holt euch dann auf folgendem Wege die Kamera: Begebt euch zu den fünf Teleporterplatten auf der Kong-Insel und dreht euch nach rechts. Ihr solltet nun in einiger Entfernung eine Insel sehen. Auf ihr steht ein Gesicht aus Stein mit einer Bananenschale auf dem Kopf. Solltet ihr ein wenig Orientierungshilfe an dieser Stelle benötigen, werft einfach einen kurzen Blick auf unsere Bildschirmfotos. Schwimmt hinüber zur Insel und springt in das Kleini-Tiny-Fass Geht anschließend durch die kleine Tür in der Nähe. Ihr trefft nun auf die Königin der Bananenfeen, die euch die Kamera geben wird.

F: Warum finde ich auch die Levels für Chunky schon hier?

A: Ihr könnt Chunky erst im dritten Level, der Fabrik Fatal, befreien. Diesen Level behandeln wir im zweiten Teil unserer Komplettlösung. Wir haben aber der Vollständigkeit halber Chunkys Karten für die ersten beiden Levels schon in diesem Teil unserer Lösung untergebracht. Dies ermöglicht es euch, Chunky auf eigene Faust zu befreien und dann unsere Karten zu benutzen, um die ersten beiden Levels komplett abzuschließen. Solltet ihr auf Schwierigkeiten stoßen, wartet einfach auf die nächste Ausgabe, in der wir euch genau verraten, wie und wo ihr Chunky befreien könnt. Ihr könnt auch dann noch mit ihm in die ersten Levels zurückkehren und diese komplettieren.

F: Wo gibt es die Bananenmedaille?

A: Die Bananenmedaillen könnt ihr nirgendwo wirklich „aufsammeln". Ihr bekommt sie vielmehr automatisch, sobald ihr 75 Bananen gesammelt habt. Benutzt also am besten einfach unsere Karten, um alle Bananen zu finden, dann gehören die Medaillen schon bald euch.

F: Gibt es irgendwelche Gegenstände auf der Kong-Insel?

A: Die kurze Antwort auf diese Frage lautet: Ja. Es dauert allerdings einige Zeit, sie zu finden. Ihr müsst insgesamt vier Bananenfeen, fünf Goldene Bananen für jeden Kong und eine Blaupause für jeden der fünf Charaktere finden. Außerdem befinden sich auf der Kong-Insel zwei Kampfarenaplatten, die euch in Arenen führen, in denen es Kampfkronen zu gewinnen gilt. Für einige der aufgezählten Gegenstände ist aber der Einsatz diverser Special-Moves nötig, ihr müsst also erst einmal eine Weile spielen und diese erwerben. Aus diesem Grunde konzentrieren wir uns zuerst einmal auf die acht Hauptlevels und werden uns dann im letzten Teil der Komplettlösung noch einmal ausführlich der Kong-Insel widmen. Dann werdet ihr auch zweifellos über alle nötigen Special-Moves verfügen.

Landkarten-Legende

- **Troff & Scoff Portal**
- **Schalter** (Benutze eine der Kong-Waffen zum Aktivieren)
- **Goldene Banane** (nummeriert 1-5)
- **Bananenkamera-Film**
- **Kong-Fass**
- **Verbindet zwei Orte auf der Landkarte**
- **Blaupause**
- **Musik Platte** (aktiviert Musikinstrument)
- **Crankys Special-Move-Platte**
- **DK Portal** (Leveleingang)
- **Tierische Kiste**
- **Bananenfee** (nummeriert 1 & 2)
- **Kampf-Arena Platte**
- **Bananaport Platte** (nummeriert 1-5)
- **Lagerkiste**
- **Kristall-Kokos-Nuss** (wird beim Einsatz von Special-Moves verbraucht)
- **Tauschfass** (erlaubt Wechsel zwischen Kongs)
- **Candys Kopfhörer** (füllt die Energie von Musikinstrumenten auf)
- **Einzelne Banane** (farblich jedem Kong zugeordnet)
- **Staude aus fünf Bananen** (farblich jedem Kong zugeordnet)
- **Bananenmünze** (dient dem Kauf von Gegenständen etc.)
- **Orange**
- **Melonen-Kiste** (füllt vier Einheiten Energie auf)
- **Bananen-Ballon** (gibt zehn Bananen, wenn ihr ihn mit Hilfe einer Kong-Waffe zerplatzen lasst)

ZU GUTER LETZT...

Für jeden Level findet ihr hier sechs Karten. Die erste ist eine allgemeine Karte, mit der ihr euch vor dem Betreten eines Levels vertraut machen solltet. Die anderen fünf sind speziell auf die einzelnen Kongs zugeschnitten. Auch die Symbole auf diesen Karten sind farblich den Kongs soweit wie möglich zugeodnet. Ihr solltet in jedem Fall immer den Begleittext zu den Karten aufmerksam lesen, da er wichtige Informationen zum Aufsammeln der auf den Karten markierten Gegenstände enthält.

Level 1: Tropen Trubel (1 Goldene Banane zum Betreten erforderlich)

Allgemeine Karte

Donkey Kongs Checkliste

Kokos-Kanone: Diese essentielle Waffe kostet euch drei Münzen. Kaufen könnt ihr sie in Funkys Laden. Die allgemeine Karte verrät euch, wo ihr seine Behausung finden könnt.

Pavian Perplexer: Diesen Special-Move könnt ihr bei Cranky für drei Münzen erstehen

Die Befreiung von Diddy Kong: Sprecht mit Diddy und aktiviert dann die drei Kokosnuss-Schalter mit der Kokos-Kanone.

Nieder mit der Rambi-Mauer: Ein kleiner Abschnitt des Levels ist durch eine „Rambi the Rhino Mauer" blockiert. Ihr findet die genaue Position auf unserer Karte. Begebt euch zu dem Abschnitt, in dem sich Crankys Labor befindet und benutzt dort die Kokos-Kanone, um den Schalter über dem Labor zu aktivieren. Steigt in die Kiste und DK wird sich in Rambi verwandeln. Nun solltet ihr schnell zur Mauer rennen und sie mit Hilfe des Rhino-Angriffs einreißen.

Blaupause: Der Fundort für die Blaupause ist auf Donkey Kongs Karte eingezeichnet. An der markierten Position findet ihr einen Kremling. Räumt ihn aus dem Weg und er lässt brav die Blaupause fallen.

Kampfkrone: Auch die Kampfarenaplatten haben wir für euch auf der Karte markiert. In der Arena steht euch ein Angriff wild gewordener Biber bevor, den ihr für 30 Sekunden überstehen müsst, dann gehört die Krone euch.

Bananenmünzen: Diese sind alle auf der Karte vermerkt, das Einsammeln sollte also ein Kinderspiel sein. Es gibt zwei Extramünzen, die ihr beim Aufsammeln der fünften Goldenen Banane abgreifen könnt.

Bananenfee 1: Die Position der ersten verlorenen Fee findet ihr auf DKs Karte. Macht ein schönes Foto von ihr, um sie zu befreien. Das ist schon alles.

Goldene Banane 1: Außerhalb von Diddy Kongs Käfig.

Goldene Banane 2: Innerhalb von Diddys Käfig, ihr müsst ihn also erst befreien.

Goldene Banane 3: Zerlegt die Hütten in der Nähe von Crankys Labor mit Rambi dem Rhinozeros. Dies wird einen DK-Schalter freilegen, den ihr mit Hilfe der Primaten-Power aktiviert. Die Goldene Banane wird daraufhin an dem auf der Karte markierten Punkt auftauchen.

Goldene Banane 4: Sobald ihr die Blaupause habt, könnt ihr euch zu Snides HQ begeben. Er wird euch mit der Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Sobald ihr euch den „Pavian-Perplexer" Special-Move angeeignet habt, begebt euch zur Teleporterplatte 3. Solltet ihr sie nicht finden, schaut einfach auf unsere Karte. In der Nähe der Platte seht ihr einen Baum. Erklimmt den Baum und schwingt euch über die drei Weinranken zur Plattform. Hier findet ihr drei Münzen und eine DK-Platte, die euch in einen Mini-Level befördert, in der DK von Fass zu Fass geschossen wird. Wartet, bis das Fadenkreuz sich auf gleicher Höhe mit dem nächsten Fass befindet und drückt dann den Feuerknopf. Schießt euch einmal um den kompletten Kurs und die Goldene Banane gehört euch. Außerdem gibt es in diesem Abschnitt zwei weitere Münzen und zehn Bananen zu holen.

Diddy Kongs Checkliste

Peanut-Pistolen: Diddy kann diese handlichen Wummen bei Funky Kong erstehen. Dessen Hütte ist auf der Karte eingezeichnet, falls ihr Schwierigkeiten haben solltet, sie zu finden. Für die Pistolen müsst ihr drei Münzen zahlen, sie sind aber für ein Weiterkommen unverzichtbar und somit eine lohnende Investition. Euer Kong wird es euch danken.

Schimschu-Rempler: Diesen Special-Move kauft ihr bei Cranky. Zahlt die erforderlichen drei Münzen und der Rempler wird euch helfen, Feinde aus dem Weg zu räumen und diverse Schalter zu aktivieren, ist also auch unverzichtbar für ein Weiterkommen.

Die Mine: In Diddys eigenem Mini-Level verschlägt es ihn in eine stillgelegte Mine. Den Eingang haben wir für euch auf der Karte markiert. Insgesamt gibt es in der Mine 30 weitere Bananen und vier Münzen zu holen. Außerdem lädt die Mine ein zum fröhlichen Loren-Rennen. Donkey-Kong-Country-Veteranen wird dieses Minispiel sicher noch ein Begriff sein. Bevor es aber auf lustige Achterbahnfahrt geht, müsst ihr die Fließbänder etwas verlangsamen. Dies erreicht ihr folgendermaßen: Prügelt euch mit dem Schimschu-Rempler durch den morschen Abschnitt der Tür und rempelt gleich weiter in den „low"-Schalter auf der Kontrollkonsole. Dies verlangsamt die Fließbänder und ermöglicht euch den Sprung in die Lore.

Blaupause: Der Fundort für Diddys Blaupause ist auf der Karte markiert. Wenn ihr dort ankommt, müsst ihr nur noch den lästigen Kremling aus dem Weg räumen, um an die Blaupause zu gelangen.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: Schaut euch die Karte genau an und ihr werdet sehen, daß sich die goldene Banane direkt in der Nähe des Leveleingangs befindet. Um in den Raum zu gelangen, müsst ihr mit den Peanut-Pistolen auf die beiden Schalter feuern.

Goldene Banane 2: In der Nähe von Crankys Labor findet ihr eine Druckplatte, die nur von Diddy mit seinem Schimschu-Rempler aktiviert werden kann. Nach dem hoffentlich gelungenen Rempler könnt ihr sehen, wie sich ein Tor in einem anderen Abschnitt des Levels öffnet, das den Weg zur goldenen Banane freigibt. Nun ist Eile geboten! Rennt zur Teleporterplatte 4, um zurück zum Hauptbereich des Levels zu gelangen und klettert an der Weinranke hoch zu Funkys Hütte. Zu eurer Linken findet ihr nun die Banane. Ihr habt nur begrenzt Zeit, um an die Trophäe zu kommen, solltet euch also auf schnellstem Weg zur Banane begeben.

Goldene Banane 3: Bringt eure Blaupause zu Snides HQ. Dort winkt die dritte goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 4: Absolviert das Loren-Rennen mit 50 Münzen und ihr werdet mit einer weiteren Banane belohnt.

Goldene Banane 5: In der Mine findet ihr einen Erdnuss-Schalter. Nehmt ihn mit euren Pistolen unter gezielten Beschuss. Eine Plattform wird daraufhin erscheinen (ist auf der Karte verzeichnet), die euch auf eine Druckplatte führt, die nur Diddy aktivieren kann. Benutzt die Primaten-Power und schaut euch die folgende Zwichenszene gut an. Sie zeigt eine goldene Banane, die auf einem kleinen Hügel im Hauptteil des Levels erscheint. Um genau zu sein, erscheint sie auf der Spitze der Plattform, die ihr benutzt habt, um in die Mine zu gelangen. Auf zur Banane!

Tiny Kongs Checkliste

Feder Flitze: Tinys handlichen Bogen müsst ihr bei Funky für drei Münzen kaufen. Es handelt sich wiederum um einen unverzichtbaren Gegenstand, ihr solltet die Investition also nicht scheuen.

Kleini-Tiny: Diesen Special-Move gibt es wie immer bei Cranky und auch er kostet euch drei sauer verdiente Münzen.

Blaupause: Schaut auf die Karte, um den Fundort der Blaupause zu finden, haut den Kremling um, dann gehört die Blaupause euch.

Bananenmünzen: Alle Münzen für Tiny sind auf der Karte verzeichnet, es sollte also ein Leichtes sein, sie alle einzusammeln.

Goldene Banane 1: In der Nähe von Crankys Labor findet ihr einen Schalter, den nur Tiny aktivieren kann. Ein Tor wird anschließend in einem anderen Abschnitt des Levels erscheinen und die erste goldene Banane freilegen. Rennt schnell zur Teleporterplatte 4, um in den Hauptteil des Levels zu gelangen, da euch nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht, um die Banane einzusammeln. Solltet ihr Orientierungsschwierigkeiten haben, zieht unsere Karte zu Rate.

Goldene Banane 2: Diese Banane ist ebenfalls auf der Karte eingezeichnet, es gibt aber eine „Kleinigkeit" zu erledigen, bevor ihr sie aufsammeln könnt. An der eingezeichneten Position findet ihr ein „Kleini-Tiny"-Fass, durch dessen Benutzung ihr die kleine Tür in der Nähe durchschreiten könnt. Innen angekommen, müsst ihr die diversen Schalter aktivieren, um alle drei Räume erkunden zu können. Im letzten Raum findet ihr die goldene Banane. Neben der Banane werdet ihr noch einen Bananen Ballon, zwei Münzen, fünf Bananenkamera-Filme und acht normale Bananen finden.

Goldene Banane 3: Begebt Euch zum Fundort der dritten Banane (ihr findet ihn auf der Karte). Wenn ihr diesen Abschnitt betretet, solltet ihr einen Baumstumpf zu eurer Linken sehen. Daneben befindet sich ein „Kleini-Tiny"-Fass, in welches ihr beherzt hineinhüpft. Während ihr klein seid, geht hinüber zum Baumstumpf und springt unter Zuhilfenahme des nahen Pilzes auf die Spitze des Stumpfes. Lasst euch nun einfach durch das Loch fallen und sammelt die Banane ein.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und holt euch die nächste goldene Banane ab.

Goldene Banane 5: An der auf der Karte markierten Stelle angekommen, müsst ihr mit eurer Feder-Flitze auf einen Schalter schießen, der euch Zugang zu einem Bonus-Fass gewährt. Ihr werdet euch plötzlich in einem Fass voller Wasser wiederfinden, in dem ihr unter Zeitdruck zehn Münzen einsammeln müsst. Dabei solltet ihr jeden Kontakt mit den tödlichen Fischen vermeiden, die dort herumschwimmen. Seid ihr erfolgreich, gehört die Banane euch.

Lanky Kongs Checkliste

Trauben-Tröte: Funky Kong verkauft euch diese essentielle Waffe für drei Münzen.

Orang-U-Stand: Lankys erster Special-Move kann wie gewohnt bei Cranky - seinem Labor - erworben werden.

Blaupause: Ihr findet die Blaupause in einer der Höhlen kurz vor der Lichtung, auf der sich Crankys Labor befindet. Wir haben die Stelle für euch auf der Karte markiert. Räumt den Kremling aus dem Weg und greift euch die Blaupause.

Bananenmünzen: Alle Münzen für Lanky finden sich auf der Karte. Ihr müsst sie nur noch einsammeln.

Bananenfee 2: Sobald ihr die zweite goldene Banane eingesammelt habt, solltet ihr die zweite Fee durch den Raum schweben sehen. Sie sieht allerdings so aus, als sei sie irgendwie steckengeblieben. Macht ein hübsches Foto von ihr, um sie zu befreien.

Goldene Banane 1: Begebt euch einfach zu der auf der Karte markierten Stelle und springt in das Bonus-Fass, das ihr dort findet. Im nun folgenden Bonus-Spiel schwingt ihr euch behände von Weinranke zu Weinranke und sammelt alle Münzen ein, bevor die Zeit abläuft. Seid ihr dabei erfolgreich, gibt es die goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 2: Lankys zweite Banane befindet sich in einem Raum im rechten Teil der Karte in der Nähe des Sees, ihr könnt ihn nicht verfehlen. Im Raum angekommen, solltet ihr die beiden Säulen rechts und links von dem Bild an der Wand mit eurer Primaten-Power bearbeiten. Dies wird fünf aufgeregte Wespen auf den Plan rufen, denen ihr mit der Trauben-Tröte flugs den Garaus macht. Sobald die letzte Wespe erledigt ist, wird sich das Bild öffnen und die zweite goldene Banane sowie die zweite Bananenfee freigeben. Um in den nun sichtbaren Raum zu gelangen, müsst ihr allerdings erst Diddy benutzen, da nur er den Erdnuss-Schalter über der Tür aktivieren kann, die den Raum blockiert. Die Position des Erdnuss-Schalters findet ihr auf Diddys Karte.

Goldene Banane 3: Der Fundort der dritten goldenen Banane befindet sich ganz in der Nähe des Leveleingangs. Schießt mit der Trauben-Tröte auf den Schalter und springt in das Bonus-Fass. Euch erwartet eine Hetzjagd durch ein Labyrinth. Ihr müsst fünf Kremlinge in unter 60 Sekunden aus dem Weg räumen. Habt ihr ausreichenden Jagdinstinkt bewiesen, gehört die Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und kassiert die nächste Banane.

Goldene Banane 5: Auf der Lichtung mit Crankys Labor findet ihr einen Lanky-Kong-Schalter. Diesen aktiviert ihr mit der Primaten-Power. Es folgt eine kleine Zwischenszene, in der sich ein Tor an einer anderen Stelle des Levels erhebt. Rennt nun schnell zur Teleporterplatte '4', um zum Hauptteil des Levels zurückzugelangen. Erklimmt dort die Weinranke, um die höheren Bereiche des Levels zu erreichen. Schwingt euch nun über die nächsten Weinranken hinüber zur goldenen Banane. Beachtet bitte, dass auch bei dieser Banane die Zeit mal wieder begrenzt ist. Zur besseren Orientierung haben wir den exakten Fundort der fünften goldenen Banane auf unserer Karte markiert.

Chunky Kongs Checkliste

Ananas-Atomisator: Diese exzellente Waffe gibt es für drei Münzen bei Funky Kong.

Giga-Gorilla: Diesen Special-Move könnt ihr euch bei Cranky für drei Münzen aneignen. Chunky kann dann die Fässer mit seinem Konterfei benutzen, um wirklich GROSS zu werden.

Blaupause: Wie immer haben wir den Fundort auf der Karte verzeichnet. Räumt einfach den Kremling aus dem Weg und die Blaupause gehört euch. Diesmal ist die Stelle jedoch nicht im Hauptteil des Levels zu finden. Für genaue Tipps zum Erreichen der markierten Position schaut euch die Hinweise zur goldenen Banane 3 an.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: An der eingezeichneten Stelle findet ihr ein Fass, in welches ihr springen solltet. Im anschließenden Mini-Spiel müsst ihr dem Dynamit-Fass für mindestens 30 Sekunden aus dem Weg gehen, dann werdet ihr mit der Banane belohnt.

Goldene Banane 2: Begebt euch zu der mit „B" auf der allgemeinen Karte markierten Position. Hier findet ihr einen großen Felsen, den nur Chunky anheben kann. Werft den Felsen gegen die Wand in der Nähe und ihr bekommt die zweite Banane.

Goldene Banane 3: Begebt euch wiederum zu der mit „B" markierten Stelle und hebt den Felsen hoch. Ihr solltet nun ein großes blaues „X" auf dem Boden sehen können. Benutzt Eure Primaten-Power auf das „X" und Chunky kracht durch den Boden in eine unterirdische Höhle. Folgt nun dem geschwungenen Pfad, bis ihr eine Statue erreicht, die euch nicht mit Augen, sondern mit zwei Ananas-Schaltern anglotzt. Beide Schalter aktiviert ihr nun durch gezielten Beschuss, woraufhin zwei Weinranken erscheinen, eine an jeder Seite der Plattform, auf der ihr euch befindet. Mit Hilfe dieser Weinranken gelangt ihr auf die zwei kleineren Plattformen zu beiden Seiten eures aktuellen Standortes. Auf der einen Plattform findet ihr eine Goldene Banane, auf der anderen die Blaupause.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und es winkt die übliche Banane.

Goldene Banane 5: Auf der Karte könnt ihr einen Chunky-Kong-Schalter sehen. Seid ihr an der bezeichneten Stelle angekommen, hebt den Felsen an, der den Schalter bedeckt. Aktiviert diesen Schalter mit der Primaten-Power. Das nun entstandene Tor wird euch zunächst einmal daran hindern, die Goldene Banane an der markierten Stelle einzusammeln. Benutzt daher schnell die Teleporterplatte 2, um in die Gegend um Snides HQ zu gelangen. Von hier aus könnt ihr einfach hinunterlaufen und euch die Banane schnappen, bevor die Zeit abläuft.

TROPEN TRUBEL BOSS: ARMYDILLO (DIESEN KAMPF MUSS DONKEY KONG BESTREITEN

Um den Kampf mit dem Boss aufnehmen zu können, müsst ihr euch zu einem der „Troff & Scoff" Portale begeben, die ihr auf der Karte findet. Ihr müsst Troff & Scoff mit 60 Bananen füttern, damit sie den Weg in die Boss-Arena freigeben. In der Arena erwartet euch ein riesiges Gürteltier mit Raketenwerfern auf beiden Seiten seines Panzers. Der Boss greift euch mit Feuerbällen an, die explodieren, sobald sie auf den Boden treffen. Sobald er eine seiner Attacken beendet hat, solltet ihr zum Dynamit-Fass flitzen und es ihm vor den Latz donnern. Bei einem erfolgreichen Treffer wird der Boss nun durch die Arena rollen, um DK zu zerquetschen. Versteckt euch einfach in einer Ecke und entgeht auf diese Weise der Rollattacke. Nach einer Weile beginnt der Boss dann wieder mit seiner normalen Attacke. Ihr müsst die komplette Sequenz insgesamt dreimal wiederholen und sicherstellen, daß ihr möglichst jedesmal einen Volltreffer landet. Sobald ihr den Boss besiegt habt, erhaltet ihr den ersten Goldenen Schlüssel, den ihr sofort zu K. Lumsys Käfig bringen solltet. In seiner ausgelassenen Freude über die von euch begonnene Rettung wird er die Mauer des Tempels auf der Spitze der Kong-Insel zum Einsturz bringen. Schaut euch die Zwischenszene genau an, da sie euch den Eingang zum nächsten Level zeigt, der Azteken Arena.

Level 2: Azteken Arena (5 Goldene Bananen zum Betreten erforderlich)

Allgemeine Karte

Azteken-Arena: Donkey Kongs

Boom-Bongo: Dies ist DKs persönliches Musikinstrument. Ihr könnt es in Candys Shop für drei Münzen kaufen.

Gorilla Angriff: Dies ist DKs zweite Spezialfähigkeit, die ihr für fünf Münzen bei Cranky kaufen könnt. Damit könnt ihr die „Gorilla Angriff"-Fässer benutzen. Sie machen DK unbesiegbar, solange er über genügend Kristall-Kokosnüsse verfügt.

Die Befreiung von Lanky Kong: Dies ist ein langer Prozess, der die Erfüllung einiger unabhängiger Aufgaben erfordert. Begebt euch zuerst zu der DK-Platte direkt vor dem Lama Tempel. Sowohl die Platte als auch der Tempel sind auf der Karte markiert. Die Platte transportiert euch in einen Mini-Level, in dem ihr euch in bekannter Weise von Fass zu Fass schießen müsst. Wartet also wieder, bis das Fadenkreuz auf gleicher Höhe mit dem nächsten Fass ist und drückt dann den Feuerknopf. Habt ihr die Fässerhüpferei erfolgreich überstanden, solltet ihr eine kurze animierte Sequenz sehen, in der das Lama aus seinem Käfig befreit wird und diverse Schalter auf dem Lama Tempel erscheinen. Benutzt die Kokos-Kanone, um den Donkey-Kong-Schalter zu aktivieren (Schalter und Tempel sind auf der Karte eingezeichnet). Betretet nun den Lama Tempel. Begebt euch in den ersten Raum auf der rechten Seite und benutzt DKs Boom Bongo, während ihr auf der Musik Platte steht. Die Lava-Grube sollte sich nun in Wasser verwandelt haben. Springt in das kühle Nass und schwimmt durch den schmalen Tunnel, wo ihr auf Lanky in seiner Zelle trefft. Ein gezielter Schuss aus der Kokos-Kanone auf den Schalter befreit Lanky aus seiner misslichen Lage.

Blaupause: Diese befindet sich in der Nähe des Leveleingangs. Um über den Sand zu gelangen, müsst ihr über den „Gorilla Angriff" Special-Move verfügen, den ihr bei Cranky erwerben könnt. Räumt den Kremling aus dem Weg und greift euch die Blaupause.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: Die erste Banane befindet sich in Lanky's Zelle. Befreit ihn, dann gehört sie euch.

Goldene Banane 2: Die zweite Banane wartet schon auf euch, sobald ihr Lanky befreit habt. Mit dem erfolgreichen Abschluss des wilden Fässerschießens legt das befreite Lama nämlich nicht nur die Schalter frei und ermöglicht euch den Zugang zum Tempel, es hinterlässt euch auch noch eine Goldene Banane. Geht einfach zu dem Käfig, in dem das Lama gefangen war, und sammelt die Banane ein.

Goldene Banane 3: Im Lama-Tempel findet Ihr einen DK-Schalter, den ihr aktivieren solltet. In der folgenden Zwischenszene seht ihr, wie sich eine Mauer im Hauptteil des Levels erhebt. Verlasst den Tempel und begebt euch zum „Gorilla-Angriff"-Fass, welches wir für euch auf der Karte markiert haben. DK wird nun unbesiegbar. Folgt dem nunmehr offenen Pfad (auf der Karte als „Geheimer Bereich" gekennzeichnet) über den tödlichen Sand und sammelt dabei alle Bananen ein. Am Ende findet ihr ein Bananen-Fass. Springt hinein, absolviert den anschließenden Mini-Level und kassiert die verdiente Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er belohnt euch mit einer weiteren Goldenen Banane.

Goldene Banane 5: Um an die fünfte Banane zu gelangen, müsst ihr bereits Zugang zum Gruseligen Palast haben. In Diddys Checkliste erfahrt ihr, wie ihr dies bewerkstelligt. Habt ihr den Zugang, dann aktiviert den Schalter auf dem Tempel mit der Kokos-Kanone und marschiert hinein. Ihr müsst nun eine Reihe von Schaltern wiederum mit Hilfe der Kokos-Kanone aktivieren, bis ihr die Goldene Banane findet. Ihr könnt euch in diesem Abschnitt unmöglich verlaufen, da die Tunnel alle sehr klein sind und es insgesamt auch nur vier von ihnen gibt. Ihr bekommt dort auch haufenweise Munition, die Kokosnüsse sollten euch also nicht ausgehen. Sobald ihr die Banane habt, solltet ihr euch schleunigst aus dem Staub machen und den Palast verlassen, da DK sonst von dem Fadenkreuz getötet wird, das ihn während seiner Flucht verfolgt. Neben der Goldenen Banane könnt ihr in diesem Abschnitt auch noch zwei Münzen und ein paar Bananenkamera-Filme absahnen.

Azteken-Arena: Diddy Kong´s Checkliste

Krawall-Klampfe: Die elektrische Gitarre ist Diddy's Instrument. Ihr könnt sie für drei Münzen in Candys Shop erstehen.

Raketen Rocker: Diddys zweiten Special-Move könnt ihr wie gewohnt bei Cranky bekommen. Er kostet euch fünf Münzen und gibt Diddy die Fähigkeit, Raketen-Fässer zu benutzen, mit deren Hilfe er durch einen Level fliegen kann, solange sein Vorrat an Kristall-Kokosnüssen ausreicht.

Die Befreiung von Tiny Kong: Tiny Kong wird in einer Zelle tief unten im Dom Palast gefangen gehalten. Benutzt unsere Karte, um den Palast ausfindig zu machen. Habt ihr ihn erreicht, solltet ihr den Erdnuss-Schalter aktivieren, um das Gebäude zu betreten. Benutzt nun am besten die Teilkarte am Ende dieses Kapitels unserer Komplettlösung zur besseren Orientierung. Sobald ihr den Palast betreten habt, solltet ihr zu eurer Rechten einen Diddy-Schalter sehen. Aktiviert diesen mit der Primaten-Power und klettert dann die entstandene Plattformen hinauf. Oben angekommen werft ihr einen Blick hinüber auf die andere Seite des Raumes und schiesst eine Erdnuss in Richtung des Schalters. Eine Brücke erlaubt euch nun den Übergang zur Musik-Platte auf der anderen Seite. Benutzt eure Klampfe, während ihr auf der Platte steht. Die heissen Rhythmen eures Instruments bringen die Eisfläche in der Mitte des Raumes umgehend zum Schmelzen. Springt ins Wasser und folgt der Spur aus roten Bananen nach rechts. Sie führt euch zu Tiny's Zelle. In der Nähe der Zelle findet ihr einen Diddy-Schalter, den ihr mit dem 'Schimschu-Rempler' aktiviert. Über die entstandenen Plattformen gelangt ihr nun zu den vier Buchstaben an der Wand des Raumes. Mit ein paar weiteren 'Schimschu-Remplern' buchstabiert ihr nun in der richtigen Reihenfolge das Wort 'K' 'O' 'N' 'G' und befreit mit dieser Aktion Tiny aus ihrem Gefängnis.

Das Öffnen des Gruseligen Palastes: Diddy muss den Palast öffnen, damit die anderen Kongs ihn betreten können. Für diese Aufgabe benötigt er den 'Raketen-Rocker' Special-Move von Cranky. Habt ihr diesen erworben, begebt ihr euch zu dem Rakten-Fass in der Nähe des Totempfahls und springt hinein. Fliegt hinüber zum Gruseligen Palast und landet auf der Spitze des Daches. Hier findet ihr einen Diddy-Schalter, nach dessen Aktivierung der Totempfahl zum Leben erwacht. Schießt nun Erdnüsse in das Maul des Monsters. Sobald ihr dreimal getroffen habt, erscheinen Schalter für jeden der Kongs vor dem Palast.

Das Auffinden des Gong Palastes: Wieder einmal bleibt es an Diddy hängen, einen neuen Abschnitt des Levels für die anderen Kongs zu öffnen. Begebt euch zu dem mit „Gong Palast" bezeichneten Abschnitt auf unserer Karte. Ihr findet dort vier goldene Gongs. Jeden von ihnen solltet ihr mit einem heftigen „Schimschu-Rempler" erschallen lassen. Der Palast wird nun wie von Zauberhand aus dem Boden wachsen.

Blaupause: Ihr findet Diddys Blaupause auf der Spitze des Dom Palastes, wie leicht aus der Karte ersichtlich wird. Erklimmt den Baum in der Nähe des Palastes und springt in das Raketen-Fass. Fliegt nun hinüber zum Palast und besiegt den Kremling, der auf dem Dach herumlungert. Er wird die wertvolle Blaupause fallenlassen.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: Diese befindet sich in Tinys Zelle. Befreit Tiny und die Banane gehört euch.

Goldene Banane 2: Diese Banane ist eine harte Nuss. Um sie zu bekommen, müsst ihr den Raketenrucksack einsetzen, der sich recht schwer kontrollieren lässt. Benutzt das Raketenfass in der Nähe des Totempfahls. Fliegt nun hinüber zur Spitze des Totempfahls und dann weiter durch den goldenen Ring ganz oben auf der Spitze, wobei ihr die fünf Bananen im Vorbeiflug einsammelt. Wiederholt diese Prozedur noch zweimal. Diese Aktion befreit einen Vogel in einem anderen Teil des Levels. Dieser Vogel wird euch nun zum Duell fordern. Um zu gewinnen, müsst ihr durch alle Ringe fliegen, die er auf seinem Flug hinterlässt. Während dieses Duells habt ihr einen unlimitierten Raketenvorrat, macht euch also keine Sorgen über euren Bestand an Kristall-Kokosnüssen. Ihr könnt euch somit voll und ganz auf eure Aufgabe konzentrieren. Ihr findet die Goldene Banane auf der Spitze des Totempfahls, wenn ihr es durch alle Ringe geschafft habt.

Goldene Banane 3: An diese Banane kommt ihr erst, nachdem ihr Zugang zum Gruseligen Palast geschaffen habt. Ist diese Voraussetzung erfüllt, könnt ihr den Schalter auf dem Palast mit euren Peanut-Pistolen aktivieren und das Gebäude betreten. Ihr müsst nun eine Reihe von Schaltern wiederum mit Hilfe der Pistolen aktivieren, bis ihr die Goldene Banane findet. Ihr könnt euch in diesem Abschnitt unmöglich verlaufen, da die Tunnel alle sehr klein sind. Ihr bekommt dort auch haufenweise Munition, die Erdnüsse sollten euch also nicht ausgehen. Sobald ihr die Banane habt, solltet ihr euch schleunigst aus dem Staub machen und den Palast verlassen, da Diddy sonst von dem Fadenkreuz getötet wird, das ihn während seiner Flucht verfolgt. Neben der Banane findet ihr in diesem Abschnitt noch zwei Münzen und einen Bananen-Ballon.

Goldene Banane 4: Sobald ihr die Blaupause habt, könnt ihr euch zu Snides HQ begeben. Er wird euch mit der goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Sobald Diddy Zugang zum Gong-Palace geschaffen hat, könnt ihr mit Hilfe des Raketenpacks auf das Dach des Palastes gelangen und dort die letzte goldene Banane einsammeln.

Azteken-Arena: Tiny Kongs Checkliste

Sabotage-Saxophon: Tinys Saxophon könnt ihr für drei Münzen in Candys Shop erstehen.

Wirbelwind: Tinys zweiten Special-Move könnt ihr beim stets übelgelaunten Cranky für fünf Münzen erwerben. Durch die neue Spezialfähigkeit kann Tiny ihre Sprungweite dramatisch erhöhen.

Blaupause: Der Fundort der Blaupause ist auf unserer Karte eingezeichnet und sollte kinderleicht zu finden sein. Gebt dem Kremling, was er verdient, und schnappt euch die Blaupause.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Bananenfee 1: Die erste Bananenfee befindet sich im Lama Tempel. Begebt euch zu der auf der Karte markierten Stelle und macht ein nettes Foto, um sie zu befreien.

Bananenfee 2: Die zweite Bananenfee verbirgt sich im Gruseligen Palast. Am besten folgt ihr unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Einsammeln der dritten goldenen Banane, in deren Verlauf ihr auch erfahrt, wie ihr die zweite Fee findet.

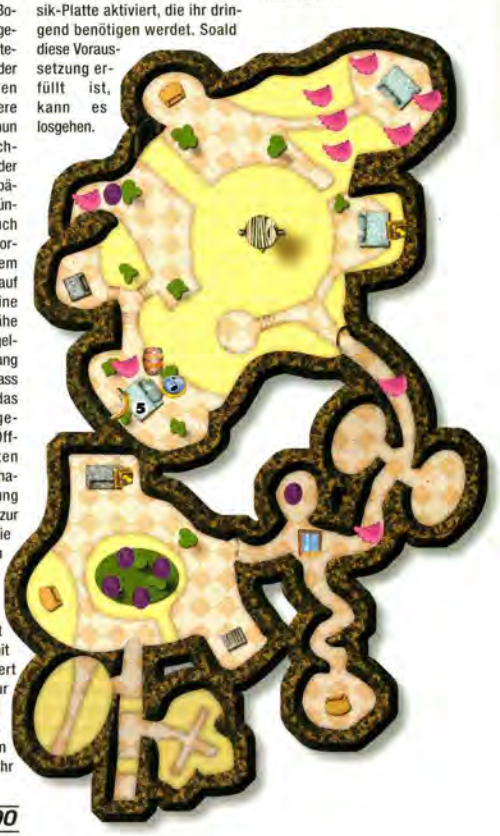
Goldene Banane 1: Sobald Donkey Kong den Zugang zum Lama Tempel freigelegt hat, könnt ihr dort mit Tiny in Aktion treten. Aktiviert den Schalter auf der Rückseite des Tempels mit dem Bogen. Innen angekommen orientiert ihr euch am besten mit Hilfe unserer Extrakarte des Lama Tempels. Begebt euch zu dem zweiten Raum auf der linken Seite und benutzt dort das 'Kleini-Tiny'-Fass, um die schmale Öffnung in der Wand passieren zu können. Ihr werdet euch in einem Raum voller Lava wiederfinden. Aktiviert die Tiny Kong-Schalter; einige grosse Steinblöcke werden sich aus der Lava heben. Hüpft über die Steine und ihr findet die goldene Banane auf der letzten Plattform.

Goldene Banane 2: Diese befindet sich im Dom Palast. Erzwingt euch den Einlass durch Aktivieren des Feder-Schalters und begebt euch dann zum 'Kleini-Tiny'-Fass auf der anderen Seite (die genaue Stelle findet ihr auf der Karte). Frisch geschrumpft lasst ihr euch ins Wasser fallen, schwimmt durch die schmale Lücke und sammelt auf dem Weg die fünf Bananen ein. Schließlich solltet ihr euch in einem kleinen Raum wiederfinden. Deckt die dort auftauchenden Kremlinge gut mit Orangen ein. Die goldene Banane erscheint, wenn der letzte Kremling sich verabschiedet.

Goldene Banane 3: Tinys dritte Banane findet ihr im Gruseligen Palast. Ihr müsst diesen erst mit Diddy geöffnet haben, bevor ihr mit Tiny auf die Suche gehen könnt. Habt Ihr euch dem Palast genähert, wendet euch nach links und klettert die Treppen dort hoch. Diese führen euch auf eine höhere Ebene des Palastes. Zur Vorderseite hin findet ihr dort Tinys Feder-Schalter. Aktiviert ihn mit dem Bogen und tretet ein. Im Palast angekommen, aktiviert ihr einen weiteren Feder-Schalter, der sich an der Wand direkt vor euch befinden sollte. Dieser öffnet eine weitere Sektion des Palastes. Ihr habt nun die Wahl zwischen zwei Durchgängen, einer führt nach links, der andere nach rechts. Da beide später in einem einzelnen Gang münden, lauft ihr nicht Gefahr, euch hier zu verlaufen. Also keine Sorge. Wendet euch zunächst dem linken Gang zu. Ihr stoßt bald auf ein „Kleini-Tiny"-Fass und eine kleine Öffnung ganz in der Nähe (die Gänge sind übrigens spiegelverkehrt angelegt, der rechte Gang führt also ebenfalls zu einem Fass und einer Öffnung). Benutzt das Fass und geht mit der geschrumpften Tiny durch die Öffnung. Die Öffnung im rechten Gang führt euch zu sieben Bananenkamera-Filmen; die Öffnung auf der linken Seite führt direkt zur zweiten Bananenfee. Befreit sie schnell und wendet euch dann wieder dem Hauptproblem zu, der Goldenen Banane. An dem Punkt, an dem die beiden Gänge zusammentreffen, findet ihr einen kurzen Durchgang mit einem Feder-Schalter. Aktiviert ihn und folgt dem Weg bis zur Banane. Aber Vorsicht: Sobald ihr die Banane eingesammelt habt, solltet ihr euch umdrehen und Fersengeld geben. Habt ihr den Palast nicht nach spätestens 25 Sekunden verlassen, ist Tiny tot. Zusätzlich zu den erwähnten Gegenständen könnt ihr in diesem Abschnitt noch drei weitere Münzen und zwölf Kristall-Kokosnüsse finden.

Goldene Banane 4: Bringt eure Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch mit einer weiteren goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Diese letzte Banane ist eine extrem harte Nuss. Werft einen Blick auf Tinys Karte und ihr werdet festellen, dass sich der Fundort der Banane beim Gong Palast befindet. Leider könnt ihr nicht einfach hineinmarschieren und euch die Banane greifen. Bevor es überhaupt losgehen kann, müsst ihr mit Diddy Kong dessen fünfte Banane eingesammelt haben, da dies eine Musik-Platte aktiviert, die ihr dringend benötigen werdet. Soald diese Voraussetzung erfüllt ist, kann es losgehen. Springt in das „Kleini-Tiny"-Fass beim Palast und geht hinüber zur Musik-Platte. Blast euer Sabotage-Saxophon. Dies ruft Squawk den Papagei auf den Plan, der euch auf die Spitze des Palastes trägt. Oben angekommen, lasst ihr euch durch das kleine Loch fallen. Im nun folgenden Mini-Spiel müsst ihr mit einer Riesenspinne um die Wette.rutschen. Aber Vorsicht: einige Abschnitte der Rutsche sind zur Seite hin offen. Um die Sache noch ein wenig interessanter zu machen, müsst ihr während eurer Rutschpartie noch 50 Münzen einsammeln. Dummerweise werden euch bei jeder Berührung mit der Spinne ein paar Münzen abgezogen. Bleibt am besten immer ein wenig vor der Spinne, indem ihr so schnell wie möglich rutscht und nur in wirklich engen Kurven verlangsamt.



Azteken-Arena: Lanky Kongs Checkliste

Primaten-Posaune: Die Posaune ist Lankys Lieblingsinstrument, ihr solltet sie ihm also gönnen und für drei Münzen bei Funky erstehen.

Kong Ballon: Zahlt Cranky seine fünf Münzen für Lankys zweiten Special-Move. Setzt ihr diesen ein, kann Lanky sich selbst aufblasen und frei im Level herumschweben. Dies erweist sich besonders zum Erforschen unbekannter Levelabschnitte als sehr praktisch.

Blaupause: Lankys Blaupause findet ihr im Lama Tempel. Werft also einen Blick auf die Extrakarte für dieses Gebäude, um die genaue Stelle zu finden. Euch wird aber wahrscheinlich auffallen, daß ihr nicht nicht auf direktem Wege an die Blaupause rankommt, da sie sich auf der anderen Seite einer kleinen Öffnung befindet, durch die nur Tiny passt. Habt ihr diese Öffnung mit Tiny durchschritten solltet mit ihr den Teleporter '2' aktivieren. Nun könnt ihr einfach mit Lanky den entsprechenden Teleporter im Hauptteil des Lama Tempels benutzen und euch die Blaupause schnappen. Die Position des Teleporters ist auf unserer Teilkarte markiert.

Kampfkrone: Für diese Trophäe müsst ihr euch in die Kampfarena begeben. Die entsprechende Platte befindet sich im Dom Palast. Ihr müsst aber erst das Wasser in dem Raum ablassen, in dem sich die Kampfarena-Platte verbirgt. Werft einen Blick auf den Abschnitt zur goldenen Banane 1. Dort erklären wir euch, wie ihr das Ablassen des Wassers bewerkstelligt. In der Arena angekommen müsst ihr euch 30 Sekunden gegen die Attacken der Kritter zur Wehr setzen, dann winkt euch die Krone als Belohnung.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: Die erste Banane findet ihr im Dom Palast. Die genaue Position verrät ein Blick auf unsere Teilkarte. An der richtigen Stelle angekommen springt ihr nach oben und aktiviert den Schalter. Er kann nur von Lanky benutzt werden. Der Schalter öffnet vier Türen über euch, durch die euch ein Geier entgegenfliegt. Greift ihn mit der Trauben-Tröte an. Nach ungefähr fünf Treffern ist er hinüber und lässt die Goldene Banane fallen. Außerdem läuft nun das Wasser im Raum ab und gibt den Weg zur Kampfarena-Platte frei.

Goldene Banane 2: Auf der Teilkarte für den Lama Tempel haben wir eine von Lankys Musik-Platten für euch eingezeichnet, zu der ihr euch nun begeben solltet. Blast eure Primaten-Posaune, während ihr auf der Platte steht. Durch diese mächtige Lärmorgie erhebt sich eine Steinbrücke über dem Wasser im Hauptteil des Tempels. Ihr solltet nun den „Orang-U-Stand" benutzen, hinaufklettern und in das Goldene-Bananen-Fass springen. Das nun folgende Mini-Spiel wird euch ausführlich am Bildschirm erklärt. Besteht den Test und die nächste goldene Banane gehört euch.

Goldene Banane 3: Die dritte Banane findet ihr ebenfalls im Lama Tempel. Für die genaue Position solltet ihr die Karte zu Rate ziehen. Räumt die zwei Kritter aus dem Weg und wartet ein wenig. Nach einer kleinen Weile sollten zwei Weinranken erscheinen, an denen ihr euch über die Lava hangeln und die zwei Münzen und fünf Bananen einsammeln könnt. Außerdem lässt euch diese ganze Aktion genug Zeit, das folgende Puzzle zu lösen und die dritte goldene Banane zu kassieren: Benutzt eure Primaten-Power auf den Lanky-Schalter in der Nähe der Lava. Diese Aktion enthüllt eine Wand voller steinerner Gesichter. Schießt nun mit der Trauben-Tröte auf jedes Gesicht und hört euch das Geräusch bei einem Treffer gut an. Jeweils zwei Gesichter klingen immer gleich. Habt ihr zwei Gesichter mit dem gleichen Geräusch gefunden, so schießt sie nacheinander an und sucht dann nach dem nächsten Paar. Sobald ihr alle Paare gefunden habt, schwebt die goldene Banane herunter. Greift sie euch.

Goldene Banane 4: Bringt Eure Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch mit der nächsten Banane belohnen. Ein Hinweis für den Fall, dass ihr noch etwas Schwierigkeiten mit der Orientierung in diesem Level habt: Wir haben sowohl Snides HQ als auch die Position der Blaupause für euch auf der Karte eingezeichnet.

Goldene Banane 5: Die letzte goldene Banane für Lanky findet ihr im Gruseligen Palast. Ihr müsst diesen also mit Diddy geöffnet haben, bevor ihr euch auf die Suche nach Lankys fünfter Banane machen könnt. Am Palast angekommen, aktiviert ihr den Trauben-Schalter und betretet das Gebäude. Ihr solltet euch in einem kleinen Labyrinth wiederfinden. Aktiviert alle Traubenschalter, um den nächsten Abschnitt des Irrgartens freizulegen. Er ist nicht schwer zu finden und befindet sich direkt vor euch, wenn ihr eintretet. Im Labyrinth werdet ihr von zwei Kremlingen angegriffen, die ihr mit Orangen aus dem Weg räumen solltet. Außerdem könnt ihr hier noch einen Bananen-Ballon finden, der euch zehn weitere Bananen bringt. Habt ihr all dies erledigt, schießt auf den nächsten Trauben-Schalter, um den letzten Bereich betreten zu können. In diesem findet ihr ein Bonus-Fass, das euch zu einem Mini-Spiel führt, in dem es einen Haufen von Fliegen in begrenzter Zeit niederzumachen gilt. Gelingt euch dies, werdet ihr mit der fünften Banane belohnt. Euren Triumphgesang solltet ihr aber erst außerhalb des Palastes anstimmen. Ihr werdet nämlich auf eurer Flucht von einem riesigen Fadenkreuz verfolgt. Seid ihr nicht schnell genug, erwischt es euch. Flitzt also möglichst schnell in Richtung Ausgang.

Azteken-Arena: Diddy Kong´s Checkliste

Terror-Triangel: Für einen so großen Affen ist dieses Instrument eigentlich viel zu mickrig. Aber Chunky mag die Triangel halt, also solltet ihr sie für drei Münzen bei Candy kaufen und ihn glücklich machen. Candys Shop ist auf der Karte eingezeichnet.

Primaten-Punch: Diesen feinen Special-Move gibt es bei Cranky gegen eine Schutzgebühr von fünf Münzen. Ist die Spezialfähigkeit aktiviert, kann Chunky für eine Zeitlang so richtig draufhauen.

Blaupause: Chunky findet seine Blaupause im Gruseligen Palast. Eine genaue Beschreibung des Weges zur Blaupause findet ihr im Abschnitt über die Goldene Banane 5. Seid ihr an der richtigen Stelle angekommen, solltet ihr den Kremling umhauen, der euch dort erwartet. Er lässt dann brav die Blaupause fallen.

Bananenmünzen: Wie immer haben wir alle Münzen eingezeichnet, nur das Einsammeln müsst ihr selbst erledigen.

Goldene Banane 1: Schaut euch die Karte genau an und sucht nach den beiden Ananas-Schaltern in der Nähe des Leveleingangs. Benutzt Chunky's Ananas-Atomisator, um in den dahinterliegenden Raum zu gelangen. Dort werdet ihr vier Vasen finden. Jede dieser Vasen trägt ein Symbol. Entsprechende Symbole findet ihr auf einigen Abschnitten des Bodens in der Mitte des Raumes. Platziert nun einfach die Vasen auf den richtigen Abschnitten des Bodens und die Banane gehört euch.

Goldene Banane 2: Begebt euch zu der Stelle, an der ihr laut unserer Teilkarte die zweite Goldene Banane findet. Benutzt dort die Triangel, während ihr auf der Musik-Platte steht. Geht nun weiter in den nächsten Raum, in dem ihr vier Mini-Krokodile aus dem Weg räumen müsst. Am besten benutzt ihr Orangen, um diese Angelegenheit möglichst schnell zu regeln. Der Raum wird sich dann drehen. Anschließend erscheinen noch einmal vier Mini-Krokodile, die sich mit euch anlegen wollen. Die ganze Prozedur müsst ihr dreimal wiederholen, um die Goldene Banane einsammeln zu können.

Goldene Banane 3: An der auf der Karte angegebenen Position für die dritte Banane findet ihr ein Bananen-Fass in einem Käfig. Um dort hineinzukommen, müsst ihr euch erst zu dem „Giga-Gorilla"-Fass begeben. Auch dieses haben wir für euch auf der Karte eingezeichnet. Sobald Chunky seinen Special-Move aktiviert hat, rennt schnell hinüber zum Riesenfelsen. Ihr findet ihn in der Höhle, die dem Käfig mit dem Bananen-Fass gegenüberliegt. Schnappt euch den Felsen und tragt ihn zurück zu der Gegend, in der sich das „Giga-Gorilla"-Fass befindet. In der Mitte des Raumes dort findet ihr ein Gebilde, das an einen Steintisch erinnert. Drückt den „Z"-Knopf und legt damit den Felsen auf dem Boden ab. Der Käfig wird dadurch nun in die Höhe gehoben und gibt den Weg zum Bananen-Fass frei. Ein kurzer Hüpfer in das Fass verschlägt euch in ein weiteres Mini-Spiel. Besteht es erfolgreich, dann gehört eine weitere Goldene Banane euch.

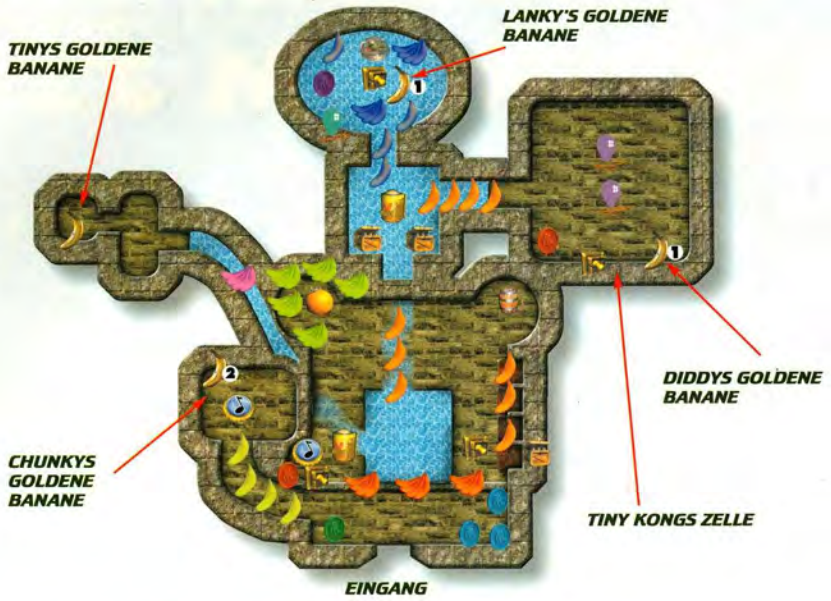
Goldene Banane 4: Bringt eure Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch dafür mit einer weiteren Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Die letzte Goldene Banane findet Chunky im Gruseligen Palast. Schießt den Ananas-Atomisator auf den entsprechenden Schalter, um den Palast betreten zu können. Innen angekommen, macht ihr euch auf den Weg durch das überschaubare Gangsystem. Navigationsschwierigkeiten sollte es hier nicht geben. Ab und zu müsst ihr einige Ananas-Schalter aktivieren, um vorwärts zu kommen. Nach kurzer Zeit solltet ihr ein Goldenes Bananen-Fass erreichen, das euch wieder einmal in ein Mini-Spiel führt. Gewinnt dieses, um die letzte wohlverdiente Banane euer Eigen nennen zu können. Auf eurem Weg durch den Gruseligen Palast könnt ihr zusätzlich noch zwölf Orangen, vier Münzen, sechs Lagerkisten, zwei Bananen-Ballons und eure Blaupause finden. Schnappt euch alles, was ihr kriegen könnt.

AZTEKEN-ARENA (BOSS): DOGADON (DIESEN KAMPF MUSS DIDDY KONG BESTREITEN)

Um den Kampf mit dem Boss aufnehmen zu können, müsst ihr euch zu einem der „Troff & Scoff"- Portale begeben, die ihr auf der Karte findet. Ihr müsst Troff & Scoff mit 120 Bananen füttern, damit sie den Weg in die Boss-Arena freigeben. Dort steht euch dann die Konfrontation mit einer Feuerfliege bevor, die euch mit Feuerstößen angreift. Weicht den Stößen aus und werft dann eines der Dynamit-Fässer auf den Boss. Hütet euch aber vor den Feuerstößen. Sie explodieren, sobald sie auf den Boden treffen, und richten dann weiträumig Schaden an. Ihr müsst euch also immer in respektvollem Abstand zu den Explosionen halten. Ihr benötigt drei Treffer, um den Boss zu besiegen und den Schlüssel für die Azteken-Arena zu bekommen. Habt ihr alles erfolgreich überstanden, solltet ihr den zweiten goldenen Schlüssel zu K. Lumsys Käfig bringen. Er ist so außer sich vor Freude über das Öffnen des zweiten Schlosses, daß er in seinem Übermut die Mauern zu den beiden nächsten Levels niederreißen wird, der Fabrik Fatal und dem Aqua Alptraum.

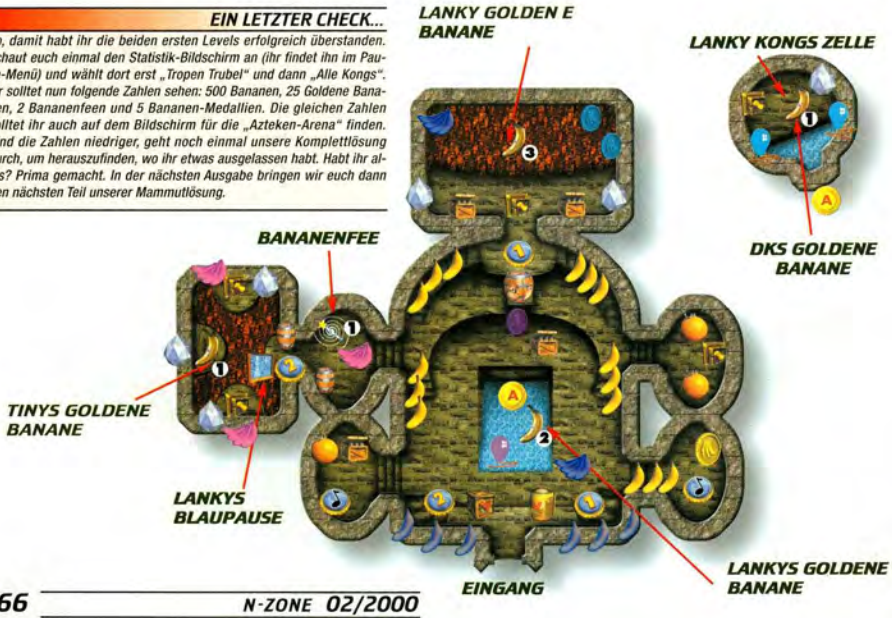
Azteken-Arena Teilkarte (Dom Palast)



Azteken-Arena Teilkarte (Lama Tempel)

EIN LETZTER CHECK...

So, damit habt ihr die beiden ersten Levels erfolgreich überstanden. Schaut euch einmal den Statistik-Bildschirm an (ihr findet ihn im Pause-Menü) und wählt dort erst „Tropen Trubel" und dann „Alle Kongs". Ihr solltet nun folgende Zahlen sehen: 500 Bananen, 25 Goldene Bananen, 2 Bananenfeen und 5 Bananen-Medallien. Die gleichen Zahlen solltet ihr auch auf dem Bildschirm für die „Azteken-Arena" finden. Sind die Zahlen niedriger, geht noch einmal unsere Komplettlösung durch, um herauszufinden, wo ihr etwas ausgelassen habt. Habt ihr alles? Prima gemacht. In der nächsten Ausgabe bringen wir euch dann den nächsten Teil unserer Mammutlösung.



JET FORCE GEMINI

Die Vorgeschichte in Kürze: Ihr habt alle eure Freunde von der Jet Force gefunden und den bösen Mizar endgültig besiegt. Zumindest dachtet ihr das. Weit gefehlt, denn Mizar sitzt gerade auf einem riesigen Meteor, der sich auf Kollisionskurs mit der Erde befindet. Bringt also euer Raumschiff auf Vordermann und haltet ihn auf! Wie? Das verraten wir euch hier.

Hinweise und Tipps

1. Terminator-Drohnen eliminieren: Zielt mit Dreifach-Raketen oder Lenkraketen auf die Köpfe der Drohnen.
2. Gepanzerte Drohnen ausschalten: Benutzt den Dreifach-Raketen-Werfer oder eure Shuriken, da diese durch (fast) jede Panzerung schneiden. Sie sind auch sonst sehr effektiv und lassen sich im Nahkampf gefahrloser einsetzen als Explosivwaffen.
3. Gefährliche Stürze abfangen: Kurz bevor ihr auf den Boden prallt, könnt ihr einen Sturz abmildern, indem ihr eure Raketen zündet oder Velas oder Junos Jetpacks aktiviert (vergewissert euch, dass die Jetpacks dafür genügend Treibstoff haben). So lässt sich der potenzielle Schaden tiefer Stürze deutlich verringern.

4. Schweben: Zum Schweben braucht ihr nur halb soviel Benzin wie zum Fliegen. Um zu schweben, haltet den C-unten-Knopf gedrückt.
5. Charaktere auf dem Kartenbildschirm wechseln: Dies ist die schnellste Methode, euren Charakter für den nächsten Level auszuwählen. Ihr braucht dazu nicht erst ins Charakter-Auswahlmenü zu wechseln.
6. Tribals retten: Zerstört besser keine feindlichen Drohnen, wenn sich diese in zu großer Nähe zu Tribals befinden. In einigen Räumen werdet ihr z. B. auf fliegende Drohnen stoßen, die sich direkt über einem Tribal befinden. Schießt ihr eine solche Drohne herunter, wird sie sofort bei Bodenkontakt explodieren und alles im näheren Umkreis schwer verletzen (oder sogar töten).
7. Über Abgründe gleiten: Mit diesem Trick spart ihr viel Zeit und Munition, außerdem ist es oft der sicherste Weg zur Rettung der nächsten Stammesmitglieder, also übt den Gleitflug.
8. Tribals retten und speichern: Vergesst nicht, nach der Rettung sämtlicher Tribals einer Region den Level wie gewohnt zu beenden und dann den Spielstand zu speichern. Die eingesammelten Tribals werden nicht gezählt, wenn ihr die Region oder das Spiel ohne Speichern abbrecht.

Terminator-Drohnen

In einigen Levels begegnet ihr ziemlich großen und schwer bewaffneten Kampfdrohnen, die wie eine Kreuzung aus Käfer und Maschine aussehen. Der Einfachheit halber werden sie in dieser Lösung Terminator-Drohnen genannt.

Sammeln der Raumschiff-Teile

Velas Schlüssel

1. Wählt Vela als Charakter und begebt euch zum Goldwald.
2. Springt ins Wasser, schwimmt nach rechts zum Wasserfall und dann weiter in die Unterwasserhöhle.
3. Folgt dort der Passage, bis ihr rechts eine Wassermühle entdeckt. Hier steigt ihr links den Hügel hinauf, bis ihr oben in einen Raum mit einem Droiden gelangt. Dieser ist allerdings weder für eure Gesundheit noch für die Munition förderlich.
4. Betretet also den Raum, bleibt aber am Rand der obersten Stufe stehen, auf der ihr euch gerade befindet, und erledigt den Feind von hier aus.
5. Geht anschließend durch das erste Energie-Tor. Dahinter begegnet ihr etlichen Terminator-Drohnen, die alle Wege vor euch blockieren. Nehmt nach dem unweigerlichen Kampf den Weg ganz links, auf dem eine weitere Drohne euch erwartet. Geht durch das nächste Energie-Tor, entsorgt auch hier alle Drohnen und begebt euch anschließend durch das Energie-Tor am Fuße der Klippe. Hier findet ihr schließlich Velas Schlüssel.

Radarschüssel

Diese kann im Gemmengruben-Level gefunden werden, den ihr erst erreichen können, wenn ihr die Region ‚Rim' im Goldwald-Level vollendet habt. Lupus ist hierfür der richtige Spielcharakter. Um die Radarschüssel zu bekommen, müsst ihr zuerst Gemmen ins Vakuum schießen. Je mehr Gemmen ihr geschickt platziert, desto heller strahlt das Licht an der Spitze des Raumes. Die Pistole ist hier die effektivste Waffe, da sie sehr präzise zielen kann. Seid geduldig, denn ausreichende Trefferzahlen brauchen hier einige Zeit. Redet anschließend mit Magnus, der euch die Radarschüssel überlässt.

Kraftzelle

1. Wieder im Wasser-Ruinen-Level angelangt, schwimmt ihr zur Insel mit den Burgruinen und geht dort an Land. Unterhaltet euch hier mit Ivana, der Polarbärin.
2. Begebt euch zum S.S.-Anubis-Level und dort zum Raum mit dem Förderband. Geht hier durch die Tür hinter der Glasscheibe, dann sucht euch den besten Weg über das Gittergerüst und betretet den Durchgang voller Küchenschaben. Kriecht durch den schmalen Tunnel am anderen Ende der Passage.
3. Wenn ihr die Floyd-Mission mit Gold oder einer höheren Wertung vollendet, erhaltet ihr ein paar Ohrstöpsel. Kehrt mit diesen zu den Wasser-Ruinen zurück und gebt sie der Bärin Ivana. Sie überlässt euch dafür die Kraftzelle.

Sammeln der Raumschiff-Teile (Fortsetzung)

Junos Schlüssel

1. Wählt Juno und kehrt zurück zum Laichschiff-Level. Begebt euch hier zum Raum voller Lava.
2. Springt links in die Lava und rennt in Richtung des domartigen Raums. Geht durch den linken Eingang in den Dom und folgt weiter dem Lavastrom.
3. Geht am Ende durch die Tür und ihr seht Junos Schlüssel in einem aus der Wand ragenden Rohr zu eurer Linken.

Frachtschlüssel

1. Erinnert ihr euch noch, wo ihr Grimlets Hose gefunden habt? Kehrt als Vela zurück zum Tawfret-Level.

2. Springt ins Wasser, denn unter einem Baum befindet sich hier eine Höhle, die den Frachtschlüssel des Raumschiffs beherbergt.

Lupus' Schlüssel

1. Wählt Lupus und begebt euch zum Ichor-Level. Zerstört hier die Drohnen und bahnt euch euren Weg durch den Level, bis ihr zu einem Raum mit vier schwebenden Plattformen kommt.

2. Begebt euch hier zur rechten Ecke des Raumes, die eurem Eingangspunkt gegenüber liegt. Ladet dabei eure Raketenstiefel.
3. Dreht euch um und schaut zurück: Hoch oben links neben dem Eingang ist eine Röhre. Fliegt zu ihr hinauf und hinein, um Lupus' Schlüssel an euch zu nehmen.

Stickstofftank

1. Dieses Raumschiffzubehör befindet sich im Wasser-Ruinen-Level. Um dorthin zu gelangen, wählt Vela und begebt euch zum Sekhmet-Level. Nehmt hier die grüne Tür rechts von eurem Start-

punkt. Nun bleibt auf dem Weg und rennt geradeaus durch den anschließenden Raum. Auch im nächsten Raum lauft ihr geradeaus bis zur dritten Plattform, wo ihr eine Treibstoffzelle findet. Ladet hier euer Jetpack auf.
2. Fliegt einmal quer durch den Raum bis zu dem Sims hoch oben. Wendet euch hier nach rechts und lauft durch die Hallen und Gänge, die euch um das Schiff führen. Euch werden einige Tribals begegnen, die ihr rettet, bevor ihr schließlich direkt zum Raumschiff laufen könnt. Das Raumschiff bringt euch anschließend zum Wasser-Ruinen-Level.
3. Schwimmt hier zu der Insel mit der Burgruine und schlagt euch zum Eingang durch. Statt aber durch diesen zu gehen, springt ihr ins Wasser und benutzt den Unterwassereingang, wo ihr den Stickstofftank einsammeln könnt.

Sauerstofftank

1. Wählt Vela und begebt euch zum Eschebone-Level. Dort müsst ihr weiter bis zu der Gegend mit vier hohen Säulen. Begebt euch über einen der Lichtschlitze zur Rechten nach draußen. Schießt hier die Holztür auf, um eine Treibstoffplattform zu erreichen. Fliegt nun bis zum Magen der Bestie und geht dort durch die Tür.
2. Weiter geht es die Korridore hinunter bis zum Gehirn des

Monsters. Sucht euch euren Weg bis ganz nach oben, wo ihr den Sauerstofftank findet.

Deflektorschild

1. Begebt euch als Vela zum Planeten Rith Essa. Geht den Bergrücken hinauf und kämpft euch den Weg zum nächsten Energie-Tor frei. Seid ihr erst hindurchgegangen, begebt ihr euch schnurstracks in das größere Haus auf der rechten Seite. Tauscht hier das Magazin gegen den Minenschlüssel und begebt euch in die Mine.

2. Einmal in der Mine, geht ihr immer geradeaus, bis ihr eine Klippe erreicht. Direkt vor euch befindet sich nun ein Fahrstuhlschacht. Kehrt zum Klippenrand zurück, zerstört dort die Kisten rechts, schießt dann auf den roten Schalter, um den Fahrstuhl zu aktivieren, und betretet diesen.
3. Ignoriert den Minenwächter, haltet euch weiter geradeaus und springt über den kleinen Zaun. Stellt euch nun auf die Bodenplatte und ihr werdet in einen Tribal verwandelt.
4. Kehrt jetzt zum Minenwächter zurück, und er wird euch bereitwillig den Deflektorschild aushändigen.

Ihr braucht das Spezialisten-Magazin

1. Wählt Vela und kehrt zurück nach Eschebone. Schießt euch den Weg durch den Level frei, bis ihr zu einem Raum mit etwas Wasser in der rechten Ecke gelangt.
2. Springt ins Wasser, schwimmt in die Tunnels und nehmt den ersten rechts. Springt am Ende wieder an Land, rennt in den nächsten Raum und hüpft hier erneut ins Wasser auf der gegenüberliegenden Seite. Öffnet dort die Truhe und ein spannendes Stück Literatur wechselt in euren Besitz.

Zündanlage

Wählt Vela oder Juno und begebt euch zu Mizars Palast. Lauft in Richtung der Gegend, wo ihr zuvor den Dreifach-Raketenwerfer in der Floyd-Mission gefunden habt. Sobald ihr in der Gegend angelangt seid, haltet

euch rechts und betretet die kleine Pyramide. Nutzt hier die Treibstoffplattform und fliegt anschließend zur Säule hinauf. Verwandelt euch hier in eine Drohne, geht durch die Tür und ihr gelangt zum Rennstadion, wo ihr am Wettkampf teilnehmen müsst. Gewinnt das Rennen und ihr bekommt die Zündanlage.

Heckflosse

1. Diese Aufgabe kann jeder Charakter übernehmen. Ihr müsst dafür zur S.S. Anubis bis in die Gegend mit den Korridoren zurückkehren. Stoßt nun einfach weiter vor, fliegt dabei, wenn nötig, und schießt auf die Feinde am Wegesrand.
2. Geht durch die Tür am Ende, wo ihr Magnus trefft, der euch die Heckflosse übergibt.

Stabilisator

Alles, was ihr tun müsst, ist, jeden Tribal in der Region zu befreien, und zwar lebend. Dann kehrt ihr zu König Jeff zurück.

Tribals retten, um den Stabilisator zu bekommen

LEVEL .....RAUMSTATION
CHARAKTER .....VELA
REGION ..VERLASSENES WRACK
ZAHL DER TRIBALS 12
Lasst euch auf den tieferen Level fallen, um die Tribals 1 und 2 zu retten. Merkt euch diese Stelle, weil ihr später noch einmal hierher zurück müsst. Nehmt nun den rechten Weg und fahrt mit den Fahrstuhl hinunter. Lauft geradeaus, um die Tribals 3 bis 6 einzusammeln. Kehrt nun zu der Stelle zurück, an der ihr Nummer 2 gerettet habt, geht dort durch die Türen, die ihr vorher ignoriert habt, und fahrt mit dem Fahrstuhl dahinter nach oben. Die Tribals 7 und 8 verstecken sich auf dieser Ebene. Nehmt nun den Fahrstuhl zur Landezone und lasst euch durch das Loch im Boden der Raumstation fallen. Hier trefft ihr auf Tribal Nummer 9. Nutzt nun die Kiste, um zur nächsten Ebene hinaufzuspringen. Wiederholt die Aktion und ihr könnt die Tribals 10 und 11 einsammeln. Nun lasst

euch durch das andere Loch neben der Schatzkiste fallen, um Tribal Nummer 12 zu retten.

LEVEL .....GOLDWALD
CHARAKTER .....VELA
REGION .....STARTPUNKT
ZAHL DER TRIBALS 7
Die Tribals 1 bis 3 warten hinter dem ersten Energie-Tor auf euch. Zwei sind direkt auf dem Weg, Nummer 3 findet ihr hinter der ersten unbeschädigten Hütte zur Linken. Die Tribals 4 bis 7 findet ihr im hinteren Teil der Höhle, die im Anschluss an das rechte Energie-Tor beginnt. Ein kleiner Tipp: Solltet ihr Waffen einsetzen müssen, benutzt eure Pistole. Rettet zuerst die Tribals und nehmt euch dann der Drohnen an. So könnt ihr sicher sein, in der Hitze des Gefechts nicht aus Versehen einen eurer Schützlinge zu erwischen.

LEVEL .....GOLDWALD
CHARAKTER .....LUPUS
REGION .....RIM
ZAHL DER TRIBALS 11
Die Tribals 1 und 2 findet ihr in einem Raum links, gleich hinter der Eingangstür. Geht nun durch das Energie-Tor. Nehmt die nächste Möglichkeit links und rettet Tribal Nummer 3 hinter einigen Tropfsteinen. Verlasst nun den Raum und wendet euch nach links, bis ihr an einen Raum mit verschieden großen Säulen gelangt. Fliegt hinüber zur Plattform mit dem Heckenschützen und sammelt hier Tribal 4 ein, dann fliegt wieder zurück und durch das rechte Energie-Tor, um hier Nummer 5 und 6 zu retten. Sucht euch euren Weg zur Ausgangsöffnung rechts oben im Raum und begebt euch hindurch. Folgt dort dem Pfad, bis ihr an eine Klippe gelangt, und direkt gegenüber steht Tribal Nummer 7. Gleitet hinüber, um ihn zu retten, dann kehrt um und haltet euch rechts, bis ihr zur Linken eine weitere Öffnung bemerkt. Wenn ihr schließlich in einem Raum voller Ölfässer steht, braucht ihr Nummer 8 nur noch einzusammeln. Verlasst den Raum durch das Energie-Tor, und ihr befindet euch im Freien. Sucht euch hier euren Weg, bis ihr wieder nach drinnen gelangt. Hier nehmt ihr die nächste Biegung nach links, gleitet über die gelben Minen und an der schwarzen Drohne vorbei, um die Tribals 9 und 10 zu retten. Geht geradeaus weiter und ihr findet Nummer 11.

LEVEL .....GOLDWALD
CHARAKTER .....BELIEBIG
REGION .....INNERER BEREICH
ZAHL DER TRIBALS 9
Die Tribals 1 und 2 findet ihr nicht weit hinter der ersten Zieltür (Schnellfeuer auf den Türschalter). Nummer 1 steht gleich rechts am Weg, Nummer 2 befindet sich im Dorf, wo er auf einigen Hüttentrümmern wartet. Begebt euch anschließend durch das nächste Energie-Tor und folgt dem Weg die Treppen hinauf. Wählt nun die Pistole oder das Plasma-Gewehr und geht durch ein weiteres Energie-Tor. Hier müsst ihr als erstes so schnell wie möglich die schwarze Drohne ausschalten. Falls ihr zu langsam seid, beginnt die Drohne, die Tribals zu töten. Nummer 3 bis 6 sind in dieser Gegend verteilt. Rettet sie, bevor ihr durch die nächste Tür vor euch geht. Nun überquert die Brücke, um Nummer 7 bis 9 einzusammeln, die hinter einem Stapel Kisten auf der linken Seite stecken.

LEVEL .....GOLDWALD
CHARAKTER .....VELA
REGION .....DAS DORF
ZAHL DER TRIBALS 15
Um hierher zu gelangen, lest den Abschnitt „Velas Schlüssel" zu Beginn des Artikels. Die Tribals 1 bis 4 könnt ihr in der ersten Hütte links einsammeln. Geht weiter, bis ihr die Gegend wieder verlasst, und folgt dem Pfad zur Linken, wobei ihr das erste Energie-Tor auf der linken Seite ignoriert. Geht stattdessen durch das Energietor, das euch zur nächsten Öffnung führt. Die Tribals 5 bis 7 könnt ihr auf drei separaten Plattformen entlang dem Klippenrand entdecken. Springt jeweils hinüber, um sie zu retten, aber beeilt euch, denn kaum seid ihr auf einer Plattform, senkt sich diese und ihr habt immer nur wenige Sekunden, um wieder festen Boden zu erreichen. Kehrt nun zum vorhin ignorierten Energie-Tor zurück, nehmt dort den Weg ganz links und lauft zurück zu der Höhle, wo ihr Velas Schlüssel gefunden habt. In der Höhle findet ihr Nummer 8 und 9 hinter der rechten Säule. Nun geht durch das Energie-Tor, das zu eurem Schiff führt, und rettet unterwegs die übrigen Tribals.

LEVEL .....WASSER RUINEN
CHARAKTER .....LUPUS
REGION ....VERGESSENE INSEL
ZAHL DER TRIBALS 8
Schaut einfach auf unserer Level-Karte der Wasser-Ruinen nach, um alle Tribals in diesem Gebiet auf einen Blick zu entdecken.

LEVEL .....S.S. ANUBIS
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....HOLD
ZAHL DER TRIBALS 10

Rettet zuerst die Tribals 1 und 2. Ihr findet sie rechts von der Stelle, an der ihr den ersten Raum betreten habt, allerdings stehen sie gefährlich nahe bei einem Ölfass und einer Käferdrohne. Geht anschließend durch das nächste Energie-Tor. Habt ihr den Raum dahinter betreten, dann schaut euch um. Zerstört die Kontrollkonsole (erster Schalter) an der Wand rechts neben eurer Eingangstür. Im nächsten Raum rettet ihr Tribal 3, der auf einigen Kisten weit rechts vom Eingang steht. Oben in der Ecke über dem eben geretteten Tribal findet ihr eine weitere Kontrollkonsole, die ihr gleichfalls zerschießt. Tötet nun die Drohnen und springt auf die bewegliche Plattform, die euch zur anderen Seite des Raumes bringt. Tötet auch hier alle Drohnen und dreht euch anschließend mit dem Gesicht zur gegenüberliegenden Seite, von der ihr eben kommt. Wenn ihr nun so weit wie möglich, nach links lauft und dann hinunter in den Abgrund schaut, seht ihr auf das Elektrizitätsnetz. Außerdem entdeckt ihr eine weitere Kontrollkonsole an der Wand. Setzt sie außer Betrieb und geht weiter in den nächsten Raum. Schaut hier sofort nach oben und benutzt euer Sniper-Gewehr, um auch hier die Kontrollkonsole auszuschalten. Begebt euch nun auf die rechte Seite des Förderbands, schaut unter die erste Glasscheibe und zerstört die nächste Kontrollkonsole, die ihr hier entdeckt. Folgt

nun dem Förderband und durchquert das nächste Energie-Tor, hinter dem die restlichen Tribals gefangen gehalten werden. Zerschießt hier die Kontrollkonsole rechts neben der ersten linken Zelle, wodurch sich alle Zellentüren öffnen. Nun rettet die Tribals.

LEVEL .....S.S. ANUBIS
CHARAKTER .....VELA/JUNO
REGION .....DIE KORRIDORE
ZAHL DER TRIBALS 8

Fliegt hoch zur linken Tür, durch die ihr in die Korridor-Region kommt. Durchstreift den Level und tötet unterwegs alle Drohnen, bis ihr an einen Durchgang gelangt, an dem elektrische Strahlen euer Fortkommen verhindern. Geht hier durch die rechte rote Tür und ihr könnt die Tribals 1 und 2 retten. Lauft in der

eingeschlagenen Richtung weiter, bis ihr einen großen Raum betretet. Durchquert hier das Wasser, während ihr euch um die tückischen Flugdrohnen über euch kümmert. Verlasst den Raumes durch die Tür auf der anderen Seite und sammelt hier die Tribals 3 bis 8 ein. Ihr solltet euch jetzt in einem Raum mit vier diskusähnlichen Plattformen im Zentrum befinden. Auf der obersten Plattform findet ihr noch eine letzte Tribalfamilie.

LEVEL .....S.S. ANUBIS
CHARAKTER .....VELA/JUNO
REGION .....DER LADERAUM
ZAHL DER TRIBALS 14

Erkämpft euch euren Weg durch das Gebiet, bis ihr einen Raum betretet, in dem ihr eine schwarze Drohne und die Tribals 1 bis 5 vorfindet. Macht hier zuerst die schwarze Drohne fertig, sonst tötet sie einen der Tribals. Die verbliebenen Tribals 6 bis 14 stecken im selben Raum wie euer Raumschiff. Rettet sie alle, aber seid vorsichtig, denn ein Tribal steht sehr dicht neben der Landeplattform. Achtet darauf, hier nicht vom Rand zu fallen oder den Level vorzeitig zu beenden, indem ihr zu nahe an das Raumschiff geht.

LEVEL .....WALKWAY
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....DER GIPFEL
ZAHL DER TRIBALS 6

Folgt dem Pfad, schießt die Drohnen ab und fliegt auf die Dächer der Gebäude, wo ihr die Tribals 1 und 2 sowie einen Totempfahl findet. Geht nun zurück zur Treibstoffplattform, die ihr bereits benutzt habt, um auf die Häuserdächer zu fliegen. Wenn ihr hier über die Kante schaut, entdeckt ihr Tribal 3 auf einem schmalen Sims. Tribal 4 findet ihr ungefähr an derselben Stelle, nur auf der anderen Seite des Gebäudes. Betretet nun das Bauwerk, tötet dort alle Drohnen und rettet die Tribals 5 und 6 am Ende des Tunnels, bevor ihr zu eurem Schiff zurückkehrt.

LEVEL .....MIZARS PALAST
CHARAKTER .....JUNO
REGION ..DIE EINGANGSHALLE
ZAHL DER TRIBALS 14

Die Tribals 1 bis 5 könnt ihr in zwei großen Räumen am Ende der Halle finden, allerdings sind die Räume vollgestopft mit feindlichen Drohnen. Als nächstes müsst ihr die verbliebenen Tribals 6 bis 14 retten. Sie sind in der unterirdischen Geheimsektion, die ihr erreichen könnt, indem ihr in einen geheimen Schacht springt. Sein Zugang befindet sich in der zweiten brennenden Fackel links vom Eingang der Haupthalle. Alle Standorte der Tribals im Untergrund sind auf unserer Level-Karte vermerkt.

DIE LOBBY

LEVEL .....TAWFRET
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....DIE BURG
ZAHL DER TRIBALS 6

Schießt euch den Weg in die Burg frei. Einmal im Inneren, findet ihr Tribal 1 auf einem Vorsprung ganz in eurer Nähe. Geht nun weiter bis zum Gebiet mit dem Wasserfall. Schwimmt hier durch den linken Tunnel und rettet Tribal 2, dann nehmt die erste Abzweigung rechts in die dunkle Halle. Rennt in Richtung der breiten Öffnung auf der rechten Seite gegenüber eurem Eingang. Folgt hier dem Pfad zur Linken und rettet Tribal 3, geht aber noch nicht gleich durch das Energie-Tor rechts von euch. Folgt stattdessen weiter dem eingeschlagenen Pfad und rettet Tribal 4, der sich hinter einer Wand versteckt, und zwar dort, wo ihr vorher Tribal 3 entdeckt habt. Folgt nun dem Bogengang, um die Tribals 5 und 6 zu finden. Nun habt ihr alle Tribals dieser Region, also kehrt zu eurem Schiff zurück.

LEVEL .....TAWFRET
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....DIE BRÜCKE
ZAHL DER TRIBALS 12

Ignoriert die Flugdrohnen und rennt stattdessen die Brücke entlang, um die Tribals 1 bis 4 einzusammeln, die sich hinter Brückenpfeilern (oder Baumstümpfen) verstecken. Nehmt anschließend den Fahrstuhl nach unten, wo ihr durch die Tür gleich dahinter geht. Begebt euch nun in die Gegend, wo ihr zuvor mit Grimlet gesprochen habt. Benutzt Grimlets Karte, auf der ihr leicht erkennen könnt, wo sich die Tribals 5 bis 12 aufhalten.

EINGANG ZUR KANALISATION

Geht schnurstracks durch den Tunnel vor euch und sammelt unterwegs die Kiste mit Fackeln ein. Nehmt nun den Tunnel direkt vor euch. Sobald ihr zur ersten brennenden Fackel an der Wand kommt, setzt euren Dreifach-Raketenwerfer ein, um den grauen Kasten zu eurer Linken wegzupusten. Kriecht durch das entstandene Loch und die Tribals 5 und 6 freuen sich über ihre Rettung. Verlasst den Raum auf demselben Weg, auf dem ihr ihn betreten habt, und haltet euch dann links. In der nächsten Öffnung schaut ihr nach rechts und entdeckt die Tribals 7 und 8 auf einer Plattform. Nehmt auch die Dreifach-Raketenwerfer-Munition mit und verlasst dann diese Gegend der Kanalisation.

GRIMLET'S KARTE

GEISELHAUS

Tretet ein, tötet die Drohne und rettet Tribal Nummer 9.

FALLTÜRRAUM

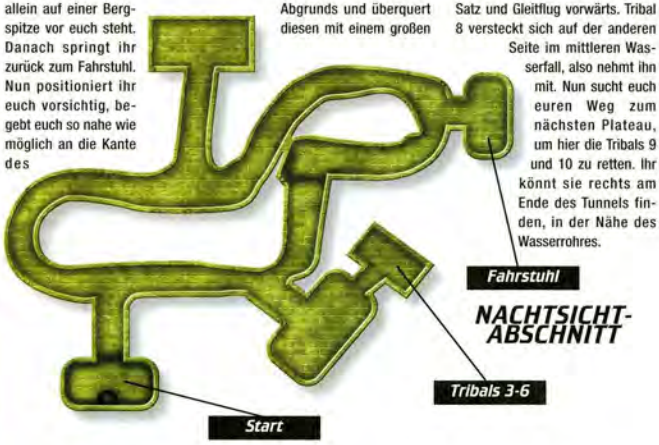
Schießt die Tür auf, dann nehmt eure Fackeln, um den Weg in die Dachstube besser zu beleuchten, und schaut schräg rechts nach oben. Begebt euch in die Dachkammer, wo sich die Tribals 10 und 11 befinden, und springt schließlich durch die Falltür hinunter. Am Ende des Tunnels hier unten entdeckt ihr Tribal 12, worauf ihr die duftende Kanalisation endlich wieder verlassen könnt.

LEVEL .....MIZARS PALAST
CHARAKTER .....VELA
REGION .....DER KANAL
ZAHL DER TRIBALS 6

In diese Region gelangt ihr, wenn ihr auf Mizars Palast zulauft und dann die Unterwasser-Sektion zu eurer Rechten nehmt. Verlasst am Ende das Becken, um rechts vom Ausgang des Raumes die Tribals 1 bis 4 einzusammeln. Geht nun durch den Ausgang und sammelt die Tribals 5 und 6 ein, die auf der höheren Plattform zu eurer Linken stehen, dann lauft durch den Wasserfall, um das Gebiet zu verlassen.

LEVEL .....MIZARS PALAST
CHARAKTER .....LUPUS
REGION .....DER ABGRUND
ZAHL DER TRIBALS 10

Sammelt die Tribals 1 und 2 in eurer Landeregion ein, bevor ihr euren Weg zum Nachtsicht-Abschnitt in der Höhle fortsetzt. Stellt euch hier auf die Plattform, um eure Nachtsicht-Brille zu aktivieren, und schaut auf unserer Karte, wo ihr die Tribals 3 bis 6 finden könnt. Habt ihr den Nachtsicht-Abschnitt per Fahrstuhl wieder verlassen, dreht euch um und rettet Tribal 7, der einsam und allein auf einer Bergspitze vor euch steht. Danach springt ihr zurück zum Fahrstuhl. Nun positioniert ihr euch vorsichtig, begebt euch so nahe wie möglich an die Kante des Abgrunds und überquert diesen mit einem großen Satz und Gleitflug vorwärts. Tribal 8 versteckt sich auf der anderen Seite im mittleren Wasserfall, also nehmt ihn mit. Nun sucht euch euren Weg zum nächsten Plateau, um hier die Tribals 9 und 10 zu retten. Ihr könnt sie rechts am Ende des Tunnels finden, in der Nähe des Wasserrohres.

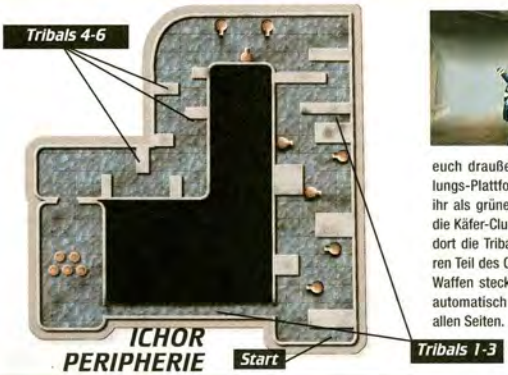


LEVEL .....ICHOR
CHARAKTER .....LUPUS
REGION .....MILITÄRBASIS
ZAHL DER TRIBALS 16

Schießt euch euren Weg durch die ersten zwei Abschnitte der Region frei. Geht nun durch das erste Energie-Tor und rettet die Tribals 1 und 2, die ihr entdeckt, wenn ihr geradeaus geht, euch dabei etwas links haltet und hinter den Ölfässern nachschaut. Geht nun die Rampe an der rechten Ecke hinunter und sammelt die Tribals 3 und 4 ein. Betretet anschließend den nächsten Raum und rettet Tribal 5, den ihr dort auf der rechten Seite finden könnt. Nummer 6 und 7 halten sich gleichfalls hier auf. Einer von beiden steht auf dem Torbogen, durch den ihr den Raum betreten habt, den anderen entdeckt ihr oben auf der gelben Mauer, auf der der grüne Heckenschütze steht. Nehmt eine einschüssige Waffe, z. B. das Plasma-Gewehr, um ihn dort herunterzuholen. Im nächsten Raum versuchen bewegliche Blöcke, euch von den Plattformen zu schubsen, wenn ihr diese überquert. Auf der gegenüberliegenden Seite müsst ihr fliegen, um die Tribals 10 bis 12 zu retten. Im nächsten Raum könnt ihr dann die Tribals 13 bis 16 einsammeln, allerdings müsst ihr die Treibstoffplattform aufsuchen, um zu ihren hoch gelegenen Positionen hinaufzufliegen.

LEVEL .....ICHOR
CHARAKTER .....VELA/JUNO
REGION .....PERIPHERIE
ZAHL DER TRIBALS 8

Begebt euch durch das blaue Schlüssel-Tor. Schießt euch den Weg durch die ersten zwei Gebiete voller grüner Heckenschützen frei. Seid ihr da hindurch, stellt euch draußen auf die Verwandlungs-Plattform und schon könnt ihr als grüne Drohne gefahrlos in die Käfer-Club-Disco gehen. Rettet dort die Tribals 7 und 8 im hinteren Teil des Clubs. Lasst aber eure Waffen stecken, sonst geratet ihr automatisch unter Beschuss von allen Seiten.



LX4 Tremor + 1 MB
• X-tra-starkes Rumble Pak
• Benötigt keine Batterien
• mit und ohne integrierter 1MB Memory Card
+ 1MB empfohlener VK 49,95 DM
empfohlener VK 29,95 DM

evolution

Evolution Control System (N64)
Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar
empfohlener VK 149,95 DM

Evolution Control System (N64)
Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.
Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'm Ups. 12 Monate Garantie.

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
• Benötigt keine Batterien
• Digitale Fingertip-Schaltung
• Analoges Gas- und Bremspedal
• Ergonomisches Design
• X-tra-starke Rumble-Effekte
empfohlener VK 129,95 DM

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85–99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertrieb in der Schweiz
KIDDY FUN
www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!

LEVEL .....RITH ESSA
CHARAKTER .....VELA/JUNO
REGION .....ANSTIEG
ZAHL DER TRIBALS 6

Die Tribals 1 und 2 könnt ihr gleich am Start entdecken. Schießt das fliegende Raumschiff

ab (nehmt Lenkraketen dazu) und setzt dann euren Weg fort. Rettet zuerst die Tribals 3 bis 6, danach nehmt euch der Drohnen in der Region an.

LEVEL .....RITH ESSA
CHARAKTER .....VELA
REGION .....MINE
ZAHL DER TRIBALS 16

Sammelt die Tribals 1 bis 4 im ersten Raum ein und setzt dann

euren Weg durch die Haupthalle fort, bis ihr an einen weiteren großen Raum gelangt. Hier rettet ihr die Tribals 5 und 6. Zerschießt nun die Kisten auf der rechten Seite, schießt danach auf den Schalter und nehmt dann schnell den Fahrstuhl. Oben angelangt, trefft ihr einen fischgesichtigen Charakter und sammelt Tribal Nummer 7 ein. Von den zwei Tunnels, die ihr hier entdeckt, nehmt ihr den linken und schon bald begegnen euch die Tribals 8 bis 11. Nehmt nun den

nächsten Fahrstuhl und rettet auf der Ebene, auf der ihr ankommt, die Tribals 12 bis 14. Geht nun weit zurück bis ganz vor die Stelle, an der ihr anfangs das Fischgesicht getroffen habt, und folgt dort dem Fluss bis zu einem weiteren Fahrstuhl, den ihr benutzt. Begebt euch auf die Treibstoffplattform und fliegt anschließend den Fahrstuhlschacht nach oben, um hier die letzten Tribals des Levels, Nummer 15 und 16, zu retten.

LEVEL .....RITH ESSA
CHARAKTER .....BELIEBIG
REGION .....INNERER BEREICH
ZAHL DER TRIBALS 4

Rettet die Tribals 1 bis 3 gleich am Start. Durchquert anschließend den ganzen Level, um am Ende Tribal 4 einzusammeln.

LEVEL .....RITH ESSA
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....DIE KLIPPEN
ZAHL DER TRIBALS 8

Geht durch das blaue Schlüssel-Tor und sucht dahinter die Tunnels ab, bis ihr die Tribals 1 bis 4 entdeckt habt. Wenn ihr die Tunnelregion schließlich hinter euch lasst, findet ihr euch auf einer Klippe wieder. Direkt vor euch sind nun die Tribals 5 und 6. Springt hinunter in die zentrale Region des Levels und folgt dem Weg, bis ihr den Terminator-Drohnen begegnet. Lauft schnell an ihnen vorbei und rettet hinter ihnen die Tribals 7 und 8.

LEVEL .....SEKHMET
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....DAS SCHLACHTSCHIFF
ZAHL DER TRIBALS 15

Findet die Tribals 1 bis 5 im Landegebiet am Anfang des Levels. Geht nun durch die linke Tür und anschließend durch das rote Schlüssel-Tor, so als würdet ihr zum Walkway-Abschnitt wollen.

Folgt dem Weg einmal ganz herum bis zurück zu eurem Startpunkt und sammelt unterwegs alle Goodies ein, die Tribals 5 und 6 eingeschlossen. Lasst euch nun fallen und geht durch das Energie-Tor. Springt links in die Lava und rennt dann durch den Durchgang gegenüber dem kleinen Dom zur Rechten. Sammelt hier die Tribals 7 und 8 ein, Junos blauen Schlüssel und so viele weitere Goodies, wie ihr tragen könnt. Kehrt nun zurück zu dem Gebiet mit den drei Räumen und den beweglichen Plattformen. Betretet jeden dieser Räume und entsorgt dort alle vorhandenen Drohnen. Rettet dabei die Tribals 9 und 10 im ersten

Raum, Tribal 11 im zweiten, und Tribal 12 im dritten. Begebt euch nun in die Gegend, in der ihr die Schatzkiste unter der Glasscheibe gefunden habt. Schaut hier nach oben und zerschießt zwei weitere Glasscheiben. Macht euch an den Aufstieg, sammelt unterwegs die Tribals 13 bis 15 ein und aktiviert den Totempfahl.

LEVEL .....CERULEAN
CHARAKTER .....BELIEBIG
REGION .....DIE DÜNEN
ZAHL DER TRIBALS 8

Hier gibt es nicht so viel zu tun. Die Tribals 1 bis 6 findet ihr gleich im ersten Untergrundabschnitt, wo ihr außerdem einen weiteren Totempfahl entdeckt. Die Tribals 7 und 8 verstecken sich am Ende des Levels in der Nähe eures Raumschiffs hinter einer Säule.

LEVEL .....GEMMENGRUBE
CHARAKTER .....BELIEBIG
REGION .....LANDEZONE
ZAHL DER TRIBALS 5

Ihr entdeckt alle fünf Tribals in der Nähe eures Landeplatzes am Wegesrand und braucht euch in diesem Level über Feinde keine Sorgen zu machen.

LEVEL .....ESCHEBONE
CHARAKTER .....JUNO
REGION .....ANNÄHERUNG
ZAHL DER TRIBALS 6
Rettet die Tribals 1 und 2 im ersten Abschnitt mit den zwei braunen Drohnen. Schlagt

euch zum Abschnitt mit der Lava durch und rettet hier die Tribals 3 und 4. Im letzten Raum könnt ihr schließlich die Tribals 5 und 6 einsammeln. Sie stehen oben auf zwei Säulen im Raum.

LEVEL .....ESCHEBONE
CHARAKTER .....VELA
REGION .....DER BRUSTKORB
ZAHL DER TRIBALS 12
Habt ihr den Level betreten, findet ihr die Tribals 1 und 2 gleich im ersten Raum, wo sie auf zwei von vier hohen Säulen stehen. Setzt euren Weg fort und bald entdeckt ihr die Tribals 3 und 4. Wenn ihr den Abschnitt mit dem Wasserbecken erreicht, taucht hinein und durchsucht die Tunnels, denn die Tribals 5 bis 10 lassen sich in dieser Gegend finden. Den blauen Schlüssel solltet ihr gleichfalls mitnehmen. Kehrt nun zurück zum Abschnitt mit dem roten Schlüssel-Tor und rettet hier die Tribals 11 und 12.

LEVEL .....ESCHEBONE
CHARAKTER .....BELIEBIG
REGION .....DIE HIRNRINDE
ZAHL DER TRIBALS 5
Nehmt hier für Kämpfe eure Pistole, um nicht aus Versehen Tribals

zu töten. Ihr findet Nummer 1 bis 5 in einem Gebiet mit vielen Röhren, noch bevor ihr überhaupt bis zum Gehirn der Kreatur vorgestoßen seid.

Der letzte Showdown

Mizars Asteroid

In diesem Level müsst ihr keinen einzigen Tribal retten. Also nehmt euch einfach eure beste Waffe und bahnt euch euren Weg. Macht euch um eure Munition keine Sorgen, denn bevor ihr schließlich auf Mizar trefft, könnt ihr alle eure Waffen noch einmal voll aufladen.

Juno gegen Mizar

Um hier zu bestehen, müsst ihr mit der richtigen Angriffsmethode wirklich vertraut sein. Weicht den Meteoren aus, die auf euch geschleudert werden, indem ihr euch beim Vormarsch seitlich nach links und rechts bewegt. Nur die grauen Meteore lassen sich zerschießen, was euch aber kaum weiterhilft, also spart lieber eure Munition. Gleich nach dem Meteorschauer greift Mizar euch an. Er schmettert dabei seine Faust auf den Boden und sendet so Schockwellen aus, denen ihr durch seitliche Bewegungen ausweichen könnt. Eine weitere Möglichkeit ist übrigens, mit dem richtigen Timing einfach über die Schockwellen hinwegzuspringen.

Hier nun eine Aufzählung von Mizars verschiedenen Angriffstaktiken

LASERAUGEN
Mizar feuert drei aufeinander folgende Laserstrahlen aus seinen Augen auf euch ab, denen ihr seitlich nach rechts oder links ausweichen könnt.

EISATEM
Mizar bläst euch unvermittelt mit seinem frostigen Eisatem an. Ihr begegnet diesem Angriff am besten, indem ihr euch zu Beginn der Attacke auf einer Seite eurer Plattform aufhaltet und dann hurtig möglichst weit auf die andere Seite der Plattform ausweicht.

SCHOCKER-ATTACKE
Mizar feuert einen Elektrostrahl auf euch ab, mit dem er eure ganze Plattform bestreicht. Dieser Angriff kann euch in drei Geschwindigkeiten treffen.
Langsam: Ausweichen mit einem Sprung über den Strahl nach rechts oder links ist hier noch recht einfach.
Mittel: Springt wieder nach rechts oder links über den Elektrostrahl, allerdings wird das Timing hier schon schwerer.
Schnell: Steht in einer der Plattformecken und macht einen großen Senkrechtsprung, direkt bevor euch der Schockstrahl erreicht.

DER WEG ZUM SIEG

Sobald Mizar sich kurz von euch abwendet, solltet ihr ihn mit dem Lenkraketen-Werfer angreifen. Fixiert eure Raketen auf seinen Rucksack und feuert, was das Zeug hält. An einem elektrischen Summgeräusch könnt ihr erkennen, wenn ihr ihn verletzt habt und seine Blessuren zwingen ihn schließlich zur Landung auf einer entfernten Plattform, um sich zu erholen. Von dort aus wird er euch gleich wieder mit Meteoren eindecken, denen ihr auf die bekannte Art ausweichen könnt. Wiederholt euren Angriff noch zweimal, bis Mizar schließlich endgültig auf dem Boden landen muss. Wahrscheinlich habt ihr zu diesem Zeitpunkt nur noch eure halbe Energie übrig, vielleicht sogar weniger. Bewegt euch also am besten weiterhin seitlich nach rechts und links und überspringt Mizars Schockwellen. Konzentriert eure Schüsse auf Mizars Insektenklaue und zerstört diese zuerst, danach nehmt euch

seine andere Pranke vor. Zu guter Letzt nehmt ihr euch Mizars Kopf vor und schießt ihn herunter.

WAS? IMMER NOCH NICHT FERTIG?

Vor Spielende habt ihr nun noch einen letzten Auftrag zu absolvieren. Beendet die Floyd-Mission innerhalb des Zeitlimits, dann könnt ihr euch endlich zurücklehnen und die lustigen Endsequenzen genießen.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

GT 64, D. Rift, F1 Pole, F1 WGP, P. Wings je 30,- DM, V-Rally, Nascar 99, S8-Kids, Glover, M. Ninja je 40,- DM, Kampfspiele je 70,- DM, C-Box Stück 8,- DM. Tel.: 06029/996910

Turok 45,- DM, Turok 2, Forsaken, Lylat Wars + Rumble Pak je 55,- DM, Exp. Pak 50,- DM, alles orig.-verp. Tel.: 06131/963065 ab 19 Uhr

Bitte kauft mir meine Spiele ab. Liste unter E-Mail igor32@t-online.de

Verkaufe/tausche Mission Impossible + Multi Racing C. zu je 40,- bis 50,- DM und Blast Corps + Mario für 20,- bis 30,- DM oder tausche 2:1 gegen Worms + H.H. Tel.: 0802/48351

Verkaufe Cruis'n USA, Banjo, Yoshi, FIFA 98, Mario 64 und Game Boy Color, suche 1080°, alle möglichen Golfspiele (N64), tausche auch! Tel.: 06451/9113 David, ab 19 Uhr

Verk./tau. Castlevania 60,- DM, F-1 WGP 30,- DM, Holy Magic 30,- DM gegen C&C, Jet Force G., Yoshi's Story. Mike, Tel.: 03524350702

Verk. N64 mit 2 Contr. + Exp.-Rumble und Memory Pak + 6 Spiele (Rusb 2, ISS 98 ...), gut erhalten, auch einzeln. Tel.: 0173/4816158 nach 19 Uhr anrufen

SUCHE NINTENDO 64

Suche Turok 1 (engl. Version), biete F1 Pole Position 64 oder 50,- DM. Tel.: 037322/80145 fragt nach Ben

Hey! Suche für N64 das Spiel Intern. Super Star Soccer 64. Biete Hexen 64 o. Clay Fighter 63 1/3. Tel.: 05429/94102

Suche N64 Color Edition, Exp. Pak, LX4 + 1 MB, Jet Force G., Armorines, DK 64, Rayman, 3D-Shooter, S-Video-Kabel. Tel.: 05401/34489

Suche SW Racer, zahle bis 50,- DM od. tausche gegen Re-Volt 70,- DM, Miss. Impossible 50,- DM, Body Harvest 50,- DM, Yoshi's Story 35,- DM, Glover 50,- DM, Tel.: 0911/722345

Suche Armageddon, Rainbow Six, Rayman 2, South Park, verkaufe ISS 64, NBA Pro 98, GASP, Command and Conquer, Bomberman 64. Tel.: 0173/4755441

Tennis, Mario Golf, Eishockey, Rayman u. Controller z. Kaufen o. Tauschen, Tel.: 06004/3069

Suche Nintendo 64 mit Super Mario + 2 Controllern. Tel.: 05541/904473

Kaufe N64-Spiele aller Art, pro Stück für 30,- DM, suche vor allen Dingen FIFA 98 und Supermann, eure Angebote gehen an: Michael Kauling, Stettiner Weg 4, 48612 Horstmar

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. Nintendo 64 +3 Controller + 4 MB Memory Card + R. u. Exp. Pak + ISS 98 + Banjo-Kazooie + Rare-Shooter + Rare-Kampfspiel + Mario Kart + FIFA 98 + Zelda + Extreme G, nur komplett 600,- DM. Tel.: 07274/8270

FIFA 99, Wayne Gretzky's 3D-Hockey, Star Wars + N64 + 2 Controller. Tel.: 07121/32268 o. 07121/68439 20-22 Uhr, fragt nach Dominic

Verkaufe Clay Fighter 63 1/3, Virtual Chess 64, Snowboard Kids. Tel.: 09123/75198

Verkaufe N64-Spiele, nur solange Vorrat reicht, ab 17 Uhr Tel.: 08232/730819 o. Bjoern.Gottwald@rb-langeringen.vrbanken-bayern.de

Verk. Mario 64, Football Madden 64, F-1 Pole Position 64 je 35,- DM, tausche auch. Tel.: 07527/914294

Verk. Yoshi's Story und Mario 64 (beide N64) und Kirby's Blockball (GB), Preise Verhandlungssache. Tel.: 07621/13930 ab 14 Uhr, Fritz

Verk. Lylat Wars 50,- DM, 1080° 60,- DM, 3D-Shooter mit Mogelmodul 140,- DM und Forsaken (engl.) 40,- DM. Tausche auch gegen WCW Mayhem o. Wrestlemania. Tel.: 02761/64983 Christian

Verkaufe N64 mit Zubehör, z. B. Lenkrad, 2 Rumble Paks, Controller Pak, 2 Controller u.v.m. Tel.: 02331/70444 ab 19 Uhr, Christian

Verkaufe Expansion Pak (wegen Doppelkaufs) für nur 35,- DM, außerdem Turok 2 (D) für 40,- DM oder zusammen für 65,- DM. Tel.: 07044/32945 André

Tausche N64 mit 5 Spielen + 2 Controllern + Controller Pak gegen eine PSX mit 5 Spielen oder mehr + 2 Controller + Memory Card, bitte schnell anrufen. Tel.: 05361/772150 fragt nach Sascha

Achtung! Sonderangebot! Verk. 64-Konsole mit Expansion Pak, 2 Memory Cards, 2 Controller und Spiele. Billig! Ruft Christian an unter Tel.: 0330/2800134

Verk. MM, PW, BC, Snobo Kids für je 50,- DM, WCW/NWO WT 60,- DM, F-Zero X 65,- DM. Tel.: 08272/4740 Di-Do 18-22 Uhr, fragt nach Benedikt

Verk. Nagano 10,- DM, SotE 20,- DM, Wetrix 25,- DM, Frank. 98 15,- DM, Turok 2 (dt.) 30,- DM, Yoshi's Story 15,- DM, Mission: I 30,- DM, 3D-Action 20,- DM, Tel.: 07543/8942

N64 + 8 Spiele (Zelda, Forsaken, DKR u. a.) + 2 Controller + M. Card, R. Pak-Kombi, Preis 350,- DM, mögl. Raum Siegen. Florian Schöler, Marktstraße 26, 57078 Siegen

Castlevania 60,- DM, Zelda + LB 70,- DM, Mario Kart (us) 30,- DM oder tausche gegen Super Smash Bros., Shadow Man, Mario Golf. Tel.: 09436/902107 Florentine

Verk. Hexen, Fighters Destiny, Turok 1+2, F-1 WGP1, Wetrix, Frankreich 98, FIFA 98, Bomberman 64, Castlevania 64, WWF Warzone, Tetrisphere. Tel.: 09123/75198

Verkaufe Mario 64 für 20,- DM, Zelda 64 für 45,- DM und Kampfspiel 75,- DM. Tel.: 035207/81811

Verk. Turok 2 deutsch, Top Gear Overdrive, Super Mario 64, Yoshi's Story, M.: Imp. mit Cheats und Star Wars Rogue Squadron auch mit Cheats, alle 65,- DM. Tel.: 0041-0-317414844

Verk. N64 mit 3 Pads, Memory + Rumble Pak + 6 Hit-Spiele: Iggy's, Wave Race, ISS 64, F-Zero, A. Baseball 2000, Zelda und allen N-Zone-Ausgaben. Tel.: 06203/63606

Verkaufe Shadowman (engl. Version) 90,- DM und Star Wars Racer 80,- DM, suche durchgesp. Diddy Kong Racing 30,- DM. Tel.: 02373/680494

Nintendo 64 mit Controller für 150,- DM, Turok 2 für 50,- DM, Zelda 64 50,- DM, Vigilante 8 70,- DM. Mehmet Yildiz, Hohenstaufenstr. 54, 53489 Sinzig. Tel.: 02642/6384 fragt nach Mehmet

Turok 2 für 50,- DM, Zelda 50,- DM, NBA Hangtime 30,- DM, Formel 1 Pole Position 30,- DM, Vigilante 8 70,- DM. Mehmet Yildiz, Hohenstaufenstr. 54, 53489 Sinzig. Tel.: 02642/6384

Verk. 9 Spiele: F1 WGP, Body Harvest, Chopper Attack, Extreme G2 usw. mit Verp. und Anl. für nur 420,- DM, auch je 50,- DM. Tel.: 0461/57768 19-20 Uhr, fragt nach Yannick

Verk. N64 mit Rumble Pak + Speicher Pak + US-Adapter + Antennenweiche + 2 Controller + 12 Spiele, u. a. 3D-Action-Spiel, Zelda, 1080° Snowb., VP 910,- DM. Tel.: 07158/65630

Ich verkaufe neue und gebrauchte Spiele: www.spiele-insel.de

Verkaufe Nintendo 64 mit Zelda 64 und Shadow Gate 64 für 260,- DM, ich bin erreichbar unter Tel.: 09973/634, nicht vor 19 Uhr anrufen

Verk. Rayman, Tonic, Shadowgate, indizierter Shooter (Rare), Shadow Man, Mario Party, Star Wars Racer, Castlevania u.a., je 70,- DM. Tel.: 09421/530290 Martin

Verkaufe F1 Pole Position 70,- DM und V-Rally 99 für 80,- DM. Tel.: 06672/7411

Verkaufe Micro Machines 64 Turbo und Diddy Kong Racing mit Verpackung und Heft für je 40,- DM, verkaufe auch Mario 64 für 30,- DM. Tel.: 06462/913448

Verk. N64 mit 2 Controller, Controller Pak, Expansion Pak und 6 Spielen: Zelda, F-Zero, Banjo-K., Forsaken, FIFA 98, W. Gretzky für 350,- DM. Tel.: 08261/21868

Verkaufe 6 N64-Spiele für 180,- DM, SNES + 10 Spiele + Mouse + Super GB + 2 GB-Spiele für 22,- DM, GB + 6 Spiele für 50,- DM. Tel.: 07542/979657 ab 16.30 Uhr

Verkaufe N64-Spiele Episode 1 Racer, FIFA 99, Turok 2 für je 50,- DM, Gasp, Lamborghini und einen Controller für je 30,- DM. Tel.: 0906/9999247 fragt nach Andi

Tach, Post! Verkaufe Shadowman 85,- DM und Zelda 65,- DM. Tel.: 06022/654129 fragt nach Patrick

Achtung! Ich verkaufe Shadow Man für 80,- DM und Mission: Impossible für 60,- DM. Tel.: 02581/787445 fragt nach Danny Engels

Verk. Turok II uncut, Shadow Man für 70,- DM, Zelda 64, B. Adv. Rac. 65,- DM, Forsaken 55,- DM, Cruis'n USA 45,- DM, GB-Pocket + 10 Spiele 120,- DM. Tel.: 030/9292441

N64 (japanisch) mit Expansion Pak etc. + 8 Spiele: Shadow Man, NHL Breakaway, Forsaken, Banjo-K., Hexen, Blast Co., 1080°, Turok 2, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06131/361899

N64, 2 Controller, 1 Joystick, Expansion Pak, 8 Spiele f. 490,- DM. Tel.: 06763/960532

Jet Force Gemini, Shadowman, Re-Volt, WWF Attitude 70,- DM, Zelda 64, South Park 60,- DM, F-Zero X, Iggys 40,- DM, WCW Revenge, Wave Race, Lylat W. 30,- DM. Tel.: 0170/9869608

Verk. Lylat W., Forsaken, Blast C., Body Harvest, NBA Jam 99 je 35,- DM, Star W. R. S., Vigilante 8 je 60,- DM, NFL Q. B. C. 99, je 40,- DM. Tel.: 0721/465366

Hybrid Heaven 70,- DM, Tonic Trouble, Rogue Squad. je 60,- DM, Vigilante 8, F-1 WGP, Racing Sim 2 je 50,- DM, Charm. Twist 2 50,- DM, Lylat W., Goemon je 40,- DM, NBA C. 20,- DM. Tel.: 0711751561

Verk. Rayman, Tonic, Shadowgate, indizierten Shooter (Rare), Shadow Man, Mario Party, Star Wars Racer, Castlevania u.a., je 70,- DM. Tel.: 09421/530290 Martin

Lylat Wars 40,- DM, Rumble Pak 20,- DM, Super Mario 64 35,- DM, Bomberman 64 40,- DM, Yoshi's Story 50,- DM. Tel.: 08756/444

Verkaufe C&C 65,- DM, Turok 1 (engl.) 40,- DM, Body Harvest 40,- DM, Blast Corps 30,- DM. Daniel Bald, Tel.: 0271/3720433 ab 17 Uhr

Jet Force Gemini, FIFA 99 je 80,- DM, Zelda 75,- DM, Banjo 60,- DM, Fighters D., WipEout, Bust-a-Move 3, Forsaken, Wetrix je 50,- DM usw. Tel.: 02604/6693

Wayne G. 3D-Hockey 98 25,- DM, Dark Rift, Starshot 35,- DM, Ragukakids 40,- DM, div. 3D-Shooter VB, alle Spiele mit VP + Anl. Tel.: 02604/8693

Habe n. viele Spiele, die ich dringend verkaufen muss. Liste anfordern: STENIC@t-online.de

Verkaufe N64-Spiele, Lylat Wars 45,- DM, Mario 64 35,- DM, Diddy Kong Racing 50,- DM. Immanuel Haag, Tel.: 07183/41816

Verk. WWF Attitude, Shadowman, Zero Hour, C&C, Mario, BC, FIFA 99, TGO, Turok 1 + 2 (engl.), Beat 'em Up, 3 Shooter, Star Wars 2 + 3, VC, WipEout. Tel.: 0896113513 o. 089617870

Verk. o. tausche Bomberman 1 + 2 je 55,- DM, SOTE 50,- DM, Banjo-K. 50,- DM, F-1 WGP 50,- DM, Clay Fighter 40,- DM, suche Holy Magic Century. Tel.: 09391/6812 Julian

Verkaufe Mario 64 20,- DM, Zelda 64 50,- DM, Zero Hour 65,- DM, Rare-Ego-Shooter 70,- DM. Tel.: 035207/81811

Ich verkaufe Madden Football 64 mit Anleitung und Verpackung für 30,- DM. Martin Rissel, Tel.: 03445/704376 ab 18.30 Uhr

Verkaufe Glover und Blast Corps für 60,- DM, Micro Machines u. Mario Party für 80,- DM, alle mit Verp. u. Anl. Tel.: 04222/1253

Achtung! Verkaufe Duke Nukem: Zero Hour für 65,- DM und WCW/NWO Revenge für 40,- DM. Tel.: 04351/8799. Ruft schnell an!

Verk. N64 + 4 Controller + 2 R. Paks + 2 M. Cards + Rare-Shooter + Turok 1 u. 2 (US) + M. Kart + FIFA 99 + Castlevania + Zelda + Top Gear Rally für 800,- DM, z. T. auch einzeln nach V. Tel.: 03831397587

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Forsaken gegen Mario Kart 64 oder Beetle Adventure Racing oder verkaufe für 30,- DM. Tel.: 09543/9820 fragt nach Jens

Tausche Mystical Ninja und Dark Rift, suche Mario Party, Banjo-Kazooie und Pokémon Rote o. Blaue Version (GB), verk. Mario 64 für 50,- DM. Mansur Bata, Alter Weg 19, 63225 Langen

Tausche Turok 2, Xtreme-G, V-Rally u. F-1 World Gr. geg. Gex 3, Rayman 2, WipEout o. Charlie Blast's Terr., üb. Preis lässt sich reden. Tel.: 034381/42957

Tausche WWF Attitude, Overdrive und Nascar 99 geg. DD64, World Driver, Tonic Trouble, Rayman 2, Rainbow Six u.a. Tel.: 06554/600 Manuel

Suche Hybrid H., Destruction D., Rare-Shooter, F-Zero X, Donkey Kong 64 geg. Turok 2 (50,- DM), Turok 1 (40,- DM), Mission Imp. (50,- DM), Forsaken (30,- DM), Twisted E. (80,- DM). Tel.: 06163/5570

Tausche Castlevania, Turok 1 + 2, Forsaken, suche Shadowgate, Rayman 2, C&C 64, Starwars Racer. Tel.: 03341/472046 ab 17 Uhr

Suche C&C, Vigilante 8, Body Harvest, tausche SW Rogue S., SW SOTE, Diddy K. R., Turok 2, ISS 64, alle für N64. Tel.: 07623/62099 fragt nach Marcel

Tausche Kampfspiele, suche Mario RPG (us) inkl. Adapter (50/60 Hz) für SNES und Fighting Force 64. Tel.: 035056/32512

Tausche Turok 2 + NBA Courtside gegen Mission: Impossible, NBA Jam o. Southpark 2000. Tel.: 05471/1490 Florian

Tausche 1080°, 3D-Action-Spiel, F1 PP und WWF Attitude gegen Shadow Man, South Park, Shadowgate und Yoshi's Story, ruft an unter Tel.: 07032/760734 und fragt nach Tim

Tausche Turok, Turok 2 u. ISS 64 geg. South Park, Rainbow Six, Jet Force Gemini o. SP Chef's Luv Shack. Tel.: 02445/7374 Alexander

Tausche Bomberman 64 g. Forsaken und Tetrisphere g. Virt. Chess 64. Tel.: 02381/161975

Tausche South Park, Vigilante 8, Banjo-K. g. Road Rash 64, SW 1 Racer, Roadsters, Hybrid Heaven, Spiele Top-Qualität mit Verp. und Anl. Tel.: 04942/990222 fragt nach Pascal Meinen

Tausche mein DKR gegen Re-Volt, FIFA 99, Glover, Iggy, Vigilante 8 usw.
Tel.: 07633/982743 fragt nach Linus

Tausche N64 mit 5 Spielen und 1 Rumble Pak + 2 Controller gegen PlayStation.
Tel.: 07223/60268

Tausche o. verk. Buck Bumble, F-1 WGP, Virtual Chess, Starshot. Suche DKR, Banjo-Kazooie, Castlevania. Preis VB.
Thomas, Tel.: 02331/182415 ab 13.30 Uhr

SUPER NINTENDO

VK Illusion of Time, Secret of Evermore, Lufia, Power Monger u. Breath of Fire II je 30,- DM, Joystick u. NES-Adventage f. NES je 15,- DM. Stefanie Handschuh, Helshofer Str. 16, 54538 Kinderlauern

Ich verkaufe SNES für 250,- DM mit 2 Controllern und Zombies, Lemmings, NBA 96, Super Game Boy, Mega Man X, Adventure Island 2, Lion King, Mario's Picross. Tel.: 07543/5669

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller mit 7 Spielen, VB 220,- DM. Tel.: 06047/300

Schaut mal rein: www.spiele-insel.de

Verkaufe SNES + 10 Spiele + 2 Controller +- Spieleberater + Super Game Boy für 400,- DM, Neupreis: ca. 1.500,- DM, ruft ab 14 Uhr an, fragt nach Riccardo, Tel.: 03562/660132

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern + 5 Spielen: Donkey Kong 1 u. 3, Schlümpfe, Mario Kart, Mario für 200,- DM, verk. auch einzeln f. jew. 20,- DM. Tel.: 08703/7313

Super Nintendo mit 14 Spielen, z. B. X Kaliber, Toy Story, Donkey Kong 1 + 2, NBA, Jam, Rage, Star Wars, Streetfighter + 2 Controller, 3 Game-Boy-Spiele + Adapter. Tel.: 0177/3397700

Super Nintendo + 4 Spiele + Super Game Boy + 1 Controller + Netzstecker für 300,- DM VB. Sebastian Röttinger, Tel.: 098321734

Verkaufe SNES mit 8 Spielen (inkl. Super Game Boy) u. 2 Controllern für 250,- DM. Tel.: 08362/4670 fragt nach Jakob

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Super Nintendo mit 2 Pads und die Spiele Ninja Turtles, Zelda und LUFIA 2, ich zahle bis zu 110,- DM. Tel.: 05622/4519

Suche Super-Nintendo-Spiel Street Fighter Alpha 2 und LUFIA 2, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03762/49655

CLUBS

Achtung! Bin auf d. Suche nach Pokémon-Fanclubs in Deutschland! Bitte meldet euch schnell und m. vielen Infos über den Club. Katja Degenhart, Gewerbestr. 2, 86871 Rammingen

Detektiv-Club sucht Mitglieder, Infoblatt bei Rainer Kiejdzinsk, Maschstr. 75, 49356 Diepholz, legt bitte Rückporto bei

Ich gründe einen Pokémon-Club und suche Mitglieder. Tel.: 04385/1400, Handy: 0179/6239160 fragt nach Sebastian

Suche Brieffreundin im Alter von 13 oder 14. Tel.: 021638/1827, fragt nach Christian, oder schreibt einen Brief: Christian Ivens, Schmielenweg 29, 41372 Niederkrüchten

Suche lustige Leute zwischen 18 und 25 zwecks N64-Briefgemeinschaft, Infos bei Kathrin Kutschenreiter, Am Schafbrinke 24, 30519 Hannover

Suche nette Leute für Pokémon-Club! Keine Gebühr! Alle sind willkommen! Die ersten fünf erhalten Präsent! Schnell anrufen:
Tel.: 0651/16885 (Trier)

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

VERKAUFE GAME BOY

Die Schlümpfe im Alptraumland, Mole Mania, Pocahantas, Toy Story, Asterix und Obelix, Wario Land, Bomb Jack, The Flash, je 33,- DM, 4 in 1 15,- DM. Tel.: 06165/912915

Verkaufe Game-Boy-Spiele für je 20,- DM: Tetris, FIFA 97, World Cup, Double Dragon 2, Fortress of Fear, Burai Fighter. Tel.: 08158/922677 Michael Woratsch

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Mario Land 1, J. C. Tennis, Super Mario 2, Bad in Rad, World Cup 98, Wario Land 2 je 20,- DM oder 15,- Sfr.
Tel.: 0041/19207157 Carlos

Verkaufe Game Boy für 50,- DM, verkaufe auch Spiele, je Spiel 10,- DM, für SNES: Winter/Gold 25,- DM, FIFA 96 20,- DM. Tel.: 09376/9740024

SONSTIGES

Suche N-Zone-Hefte von 1-14, möglichst gut erhalten. Tel.: 06575/959981, zahle gut!

Verkaufe Sega Saturn + 10 Spiele + Memory Card + Video Card für 400,- DM VHB und suche Resident Evil PSX, Joy Pad für 45,- DM.
Tel.: 07821/38560 fragt nach Miri

Ich suche fanatische Zelda-Fans, die mir (17/w) schreiben! Alter ist egal! Schreibt an: Melanie Mayer, Heinrichstr. 4, 86971 Peiting

8. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 20.02.00, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf. Prinzenstr., 14-17.30 Uhr, Tombola: 16 Uhr, Infos & Tische: Tel.: 030/6858756

SUCHE SONSTIGES

Suche für NES: Metal Gear 1 + 2, Tennis, Metroid, Castlevania 3, Mario 2, Shadowgate, Mission: Impossible und Donkey Kong Classics.
Tel.: 09123/75198

Suche das Spiel Prince of Persia für PC oder SNES! Auch an anderen Spielen wie SimCity bin ich interessiert. Tel.: 0177/5626883

Suche GB-Spiele, Spiele von allen Systemen und Konsolen, auch PlayStation usw., keine Händler! Tel.: 06181/16274 o. 0171/5474228

TAUSCHE SONSTIGES

Stop! Tausche Dreamcast (jap) + 3 Games + Umbauchip + 1 Contr. gegen Dreamcast (d).
Tel.: 0170/5457251 oder 09441/10992

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe 3 Wochen alte Sony PSX mit Dual Shock + Memory Card für 140,- DM, alles originalverpackt und nagelneu. Tel.:
0171/3210380 Toby

Bei uns gibt es alle Spiele für alle Konsolen: www.spiele-insel.de

Löse meine komplette Spielesammlung auf. Liste? E-Mail: stenic@t-online.de

TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.

GUIDE Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-Genres aus.

Die TNT-Hotline:

0190/824666

Dieser Service der Firma MOVE kostet Sie DM 3,63 pro Minute

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Pokémon und kein Ende. Wieder quoll unser Briefkasten über vor Tipps zu #151 Mew und #000 Missing No. Zum Glück waren aber wenigstens ein paar andere Spieletricks dazwischen, so dass ihr auch diesmal nicht leer ausgeht, selbst wenn ihr nicht dem Pokémon-Fieber verfallen seid. Wir hoffen, ihr seid gut ins neue Jahr gekommen, und wünschen euch auch für 2000 weiterhin so viel Spaß beim Spielen und Tüfteln mit euren Lieblings-Konsolen wie in den vergangenen Monaten. Werner Spachmüller

LESERTIPPS
Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstaße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Donkey Kong 64 (D)

Wenn eure Energie fast verbraucht ist, springt ihr einfach in eines der überall zu findenden Wechselfässer. Sobald ihr es wieder verlasst, ist auch eure Energie-Melone wieder voll und rund.

Richard Madunic

Jet Force Gemini (D)

Wenn ihr im Spiel Drohnen ausschaltet, verlieren diese, wenn ihr Glück habt, dabei ihren Kopf. Sammelt die Köpfe ein, und ab einer bestimmten Anzahl erhaltet ihr einen Cheat, den ihr im entsprechenden Menü aktivieren könnt.

100 Köpfe = Rainbow Blood: Die Feinde bluten jetzt bunt

200 Köpfe = Jet Force Kids: Nun könnt ihr Vela und Juno als Kinder spielen

300 Köpfe = Ants as Pants: Lasst euch überraschen, in was sich die Drohnen nun verwandeln

Maximilian Stuhlmann

All Star Baseball 2000 (D)

Damit die Cheats wirksam werden und zum Einsatz kommen, müsst ihr im entsprechenden Cheat-Menü vor Start eures Spiels die folgenden Buchstabenkolonnen eingeben und bestätigen:

WLDWLDWST = Der Ball zieht eine Rauchfahne hinter sich her.

TOMTHUMB = Teams mit winzigen Spielern treten gegeneinander an.

FLYAWAY = Spieler fliegen zur Mannschaftsbank, wenn sie „out" sind (siehe rechts oben).

Dirk Lehmann

Herzlichen Dank! Timo Alts - Matthias Bauch - Thomas Berger - Markus Engelmann - Jörg Harms - Mario Hartner - Peter Jüstel - Florian Krawitz - Stefan Kreppold - Michael Lins - Florian Michl - Joelle Missun - Martin Nettelbusch - Mario Parente - Benjamin Pätzold - Denis Pennese - Gerhard Reiz - Jan Sallads - Armin Schaupp - Sascha Schmidt - Berthold Steinberg - Alexander Szelag - Jöran Tesse - René Teuscher - Markus Thoms - Gürhan Yildizaydin

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11- 28 72-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-150

Service-Fax:
09 11-28 72-250

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 95 06

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, André Horn
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch
Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)
Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer
Textredaktion:
Michael Ploog
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung:
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination:
Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie feststellen, daß in einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen Haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA SONDERDRUCKE:
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1999 59.009 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 23.2.2000 am Kiosk

Spiderman

In der nächsten N-Zone schlüpfen wir in das enge Kostüm der Spinne, schwingen über die Dächer von New York und wickeln mehrere Supergegner mit unserer klebrigen Netzflüssigkeit ein. Diese Aktivitäten können natürlich nur bedeuten, dass wir die viel versprechende Comic-Umsetzung Spiderman von Activision genauestens unter die Lupe nehmen.

F1 Racing Championship

Wenn sich N64-User über eines nicht beschweren können, dann ist es die exquisite Auswahl an Formel-1-Simulationen für ihre Konsole. In diesem Bereich ist Ubi Soft mit der *Racing Simulation 2* bestens vertreten, hat aber (noch) nicht die Pole Position inne. Mit *F1 Racing Championchip* soll sich dieser Zustand ändern. Wir verraten euch, wie die Chancen für Ubi Soft stehen.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- **Angespielt: Tony Hawk's Skateboarding**
- **Im Test: Top Gear Hyperbike von Mitsui**
- **Im Test: Jeremy McGrath Supercross 2000**
- **Im Test: ECW Hardcore Revolution**
- **Alles über das 64DD**
- **16 neue Pokémon-Starkarten**

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 23.2.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

André Horn

Andre Horn (26), das neueste Mitglied der N-Zone-Redaktion, hat zuvor in London Kultur- und Medienwissenschaften studiert.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Gauntlet Legends, Donkey Kong 64 und immer wieder und wieder *Metal Gear Solid* (PlayStation)

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Donkey Kong Country war mein absoluter Favorit auf dem Super Nintendo. Dementsprechend gespannt war ich auf die N64-Version. Und es gibt nichts zu mäkeln: Das *Donkey Kong* der 64-Bit-Generation verweist alle anderen Jump&Run's auf ihre Plätze. *Gauntlet* spiele ich, seit ich einen Joystick halten und bei Spielautomaten bis auf den Bildschirm schauen kann. Es war der erste Automat, bei dem echtes Multiplayer-Feeling aufkam. *Gauntlet Legends* enthält alles, was ich immer am Original mochte, ist zeitgemäß umgesetzt und besitzt einen vorbildlich gelösten Multiplayer-Modus. *Metal Gear Solid* ist schlichtweg das beste Konsolenspiel, das man für Geld kaufen kann. Mehr muss man dazu nicht sagen.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Mario Kart 64 ist und bleibt das lustigste Multiplayer-Spiel, seit es Klempner gibt. Mein zweiter Favorit heißt *F-Zero X*, weil es jedem anderen Rennspiel an Rasanz und Fahrgefühl immer noch mindestens eine Runde voraus ist. Ein wenig außer Konkurrenz folgt das gute, alte *Tetris*, das mit den ersten GameBoys ausgeliefert wurde. Es ist und bleibt die beste Version des Klassikers und damit eines der besten Spiele aller Zeiten.

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Solange Nintendo einen Shigeru Miyamoto hat, wird man sich beim N64 niemals Sorgen um die Qualität des Spielenachschubs machen müssen.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Vor einiger Zeit hätte ich *Donkey Kong Country* an erster Stelle genannt. Nun ist meine Wunschumsetzung Nummer 1 gerade erschienen und beschäftigt mich zu sehr, um spontan einen neuen Wunsch zu äußern.

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Meine erste Konsole war das Atari VCS inklusive *Pac Man*. Damit fing alles an. In unserem örtlichen Jugendheim gab es außerdem zwei Automaten, die man umsonst spielen konnte: *Asteroids* und *Donkey Kong*. Von da an gab es kein Halten mehr. Oh, da gab es doch noch einen Automaten, der mich schwer beeinflusst hat: Gauntlut, Gintlet, wie hieß er noch gleich …?

7. Welches Spielegenre bevorzugen Sie generell und warum?
Grundsätzlich favorisiere ich Rollen- und Strategiespiele. Ich lasse mir halt gern Geschichten erzählen und erzähle gern Geschichten. Daher spiele ich auch jedes gute Adventure im Akkord durch. Gerade das N64 fesselt mich aber auch immer wieder mit Spielen, die meinen favorisierten Genres eher fremd sind. Um es kurz zu machen: Ich spiele jedes Spiel, wenn es gut ist.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Da kann ich nur eines sagen: I'm Wario, I am gonna win!!! Es gibt einige Freunde von mir, die diesen Satz bei *Mario Kart 64* wohl nicht mehr hören können. Frei übersetzt bedeutet er soviel wie: Fresst meinen Schildkrötenpanzer, ich winke dann, wenn ich euch überrunde.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Gebt Multiplayer eine Chance!!! Ich freue mich schon auf den endgültigen Durchbruch der nächsten Konsolen-Generation, der endlich auch Videospielern die wunderbare Online-Welt eröffnen wird. Aber Vorsicht: Sprecht vor ausgiebigen Online-Gefechten unbedingt mit euren Eltern und erspart ihnen den Schock beim Öffnen der Telefonrechnung. Glaubt mir, ich spreche aus Erfahrung.

N2

Starparade N-ZONE

Ditto

Typ: Normal
Größe: 0,27 m
Gewicht: 3 kg

Beschreibung:
DITTO kann im Kampf das Aussehen und die Fähigkeiten jedes gegnerischen Pokémon kopieren, übernimmt aber auch dessen Schwächen.

M2

Starparade N-ZONE

Glutexo

Typ: Feuer
Größe: 1,1 m
Gewicht: 19 kg

Beschreibung:
GLUTEXO kann mit seinem Feuerschwanz Eis-Pokémon besiegen, beherrscht einige mächtige Moves und entwickelt sich im 36. Level zu GLURAK weiter.

P2

Starparade N-ZONE

Magmar

Typ: Feuer
Größe: 2,1 m
Gewicht: 18,5 kg

Beschreibung:
Auf MAGMARS Haut liegt ständig eine orange leuchtende, glühend heiße Feuerschicht.

02

Starparade N-ZONE

Dratini

Typ: Drache
Größe: 4,9 m
Gewicht: 40 kg

Beschreibung:
DRATINI braucht wesentlich länger als die meisten Pokémon, bis er sich endlich in Level 30 zu DRAGONIR weiterentwickelt.

N-ZONE

Starparade

M2

Glutexo

N-ZONE

Starparade

N2

Ditto

N-ZONE

Starparade

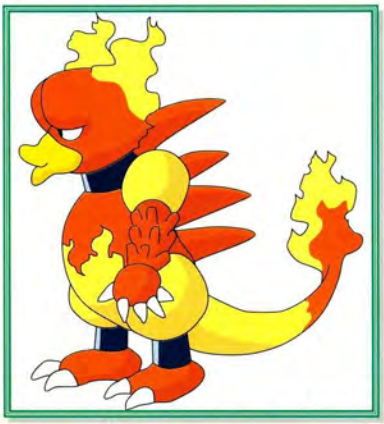
O2

Dratini

N-ZONE

Starparade

P2



Magmar